
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 12
La demo más intergaláctica de la historia, "ZOOL" un héroe de verdad
La información más completa sobre periféricos de ordenador
OTRO MES DE CINE CON LA DEMO DE 3 1/2 Y LA SEGUNDA ENTREGA DE NUESTRA GUIA DE USUARIOS DE PC.
AMAZON
GUARDIANS OF EDEN
UN POSTER DE FANTASIA: LA BELLA Y LA BESTIA
AMAZON GUARDIANS OF EDEN
SOLUCION A TUS PROBLEMAS CON: WAXWORKS EYE OF THE BEHOLDER II
ZOOL
NINJA OF THE "Nth" DIMENSION
ZOOL DE PASEO POR EL ESPACIO
SACATE EL CARNET Y PARTICIPA EN EL CONCURSO "NIGEL MANSELL"
8 414090 201261
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

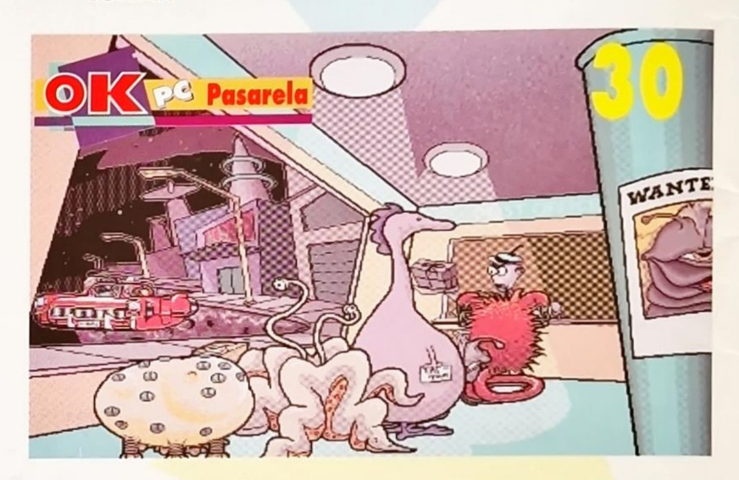




AMAZON
Viaje a las cuencas amazónicas.
Podrás convertir a una persona normal en un aventurero de tomo y lomo.



MICROPROSE GRAND PRIX
Los locos del volante.
El mejor modo de entender el mundo de la F-1 en todos sus aspectos.



¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala en el Espacio!
El personal de A.C.M.E., está buscando a la delincuente más famosa de la historia



LA BELLA Y LA BESTIA
Aprender a divertirse
Si deseas que la historia entre la bella y la bestia llegue a buen fín, tendrás que echarles una manita.



EYE OF THE BEHOLDER II
Fin de la segunda parte
Toda la información necesaria para que consigas finalizar con éxito tu difícil misión.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Este mes estamos de enhorabuena, ya que estamos a punto de cumplir un año juntos y, para celebrar nuestro próximo aniversario, en nuestras páginas encontrarás un excepcional concurso sobre el juego de "Nigel Mansell" de Gremlin/Erbe que promete regalos a "mogollón". Aún así, como debemos ir superándonos, este mes contamos con agradables novedades, del tipo de "K.G.B." o lo que es lo mismo, objetivo controlar el poder soviético, "Ambush at Sorinor" donde los cazadores de cabezas son los protagonistas y para finalizar las "previews", "Unlimited Adventures" donde los "roleros" lograrán construir su propia aventura. En Pasarela, los títulos brillan con fuerza propia. "Zool" en su lucha espacial, secunda a "Amazon" a la hora de impartir habilidades en géneros diferentes. En "War in the Gulf" deberemos hacer la guerra por nuestra cuenta. Para correr, con realidad a tope, "Grand Prix" de Microprose nos enseña lo que significa ser piloto de verdad. Y viajando, viajando, deberemos continuar buscando a Carmen Sandiego, ahora en el espacio, todo un logro. Como viajar es un placer, nos pelearemos en diversos frentes, ya sean marinos o aéreos, para eso están "Task Force 1.942" y "Strike Commander" dos simulaciones no tan lejanas a la realidad. Finalizando, podremos ser presidentes de verdad con "Shadow President" o simplemente, ayudar a que la Bestia logre el amor de la Bella en el juego del mismo nombre.

Los jugones, por otra parte, estarán la mar de contentos cuando se encuentren en calidad de finalizar, gracias a nuestras indicaciones, con éxito "Eye of the Beholder II" y "Waxworks" dos de los problemas más serios del momento. Nuestras habituales secciones de OK Connection (CD-ROM), OK Pack Games (Space Legends) y OK Ocio, te ayudarán a sobrellevar estos días de apresurado calor, refrescando tu mente de tareas no tan cotidianas. No olvides que haga frío o haga calor, tu revista favorita te sigue acompañando. ¡Bye, Bye!

ZOOL (Ninja of Nth dimension)

Un juego intergaláctico

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 540k de RAM libres .
Disco Duro, Unidad de disco: *3 1/2"* **HD**, **T. Gráfica**: *VGA 256 colores*, **T. Sonido**: *Adlib, Sound Blaster, Roland.*
Instrucciones de carga:
Introduce el disco en tu unidad de disco y teclea: INSTALA, en caso de que la unidad sea A:, o INSTALB, en caso de que sea B:. Te recomendamos que eches una ojeada al fichero LEAME si tienes alguna duda. En este fichero encontrarás toda la información necesaria para sacar el mayor partido del disco de demostración.



LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

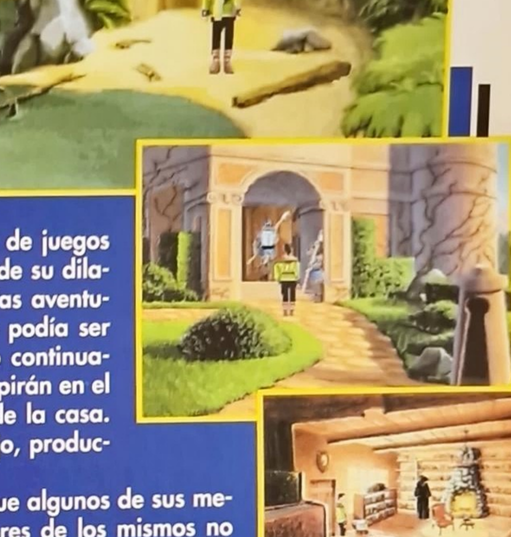
Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Fco. Jiménez, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja de Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tenè (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.

Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain VII 93.

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





SIERRA/ERBE

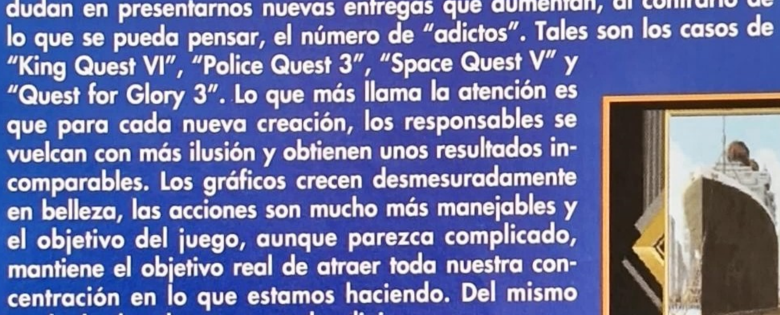
MUCHAS PARTES, TODAS BUENAS

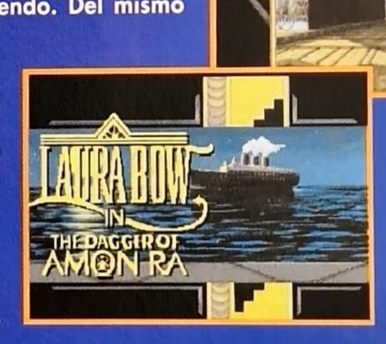




La capacidad de la compañía Sierra en la producción de juegos está super-demostrada a lo largo de su dilatada trayectoria en el mundo de las aventuras gráficas y similares. Como no podía ser menos, siguen y siguen lanzando continuamente nuevos productos que irrumpirán en el mercado con las consabidas credenciales marca de la casa. De prolífico se puede denominar el nivel de trabajo, producción y éxito que vienen manteniendo.

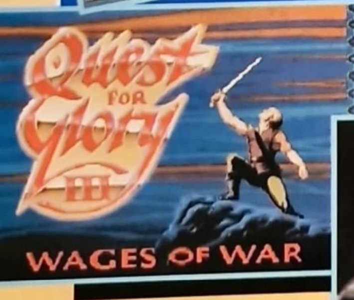
Pues bien, en vista de la multitudinaria acogida que algunos de sus mejores juegos obtienen parte tras parte, los creadores de los mismos no dudan en presentarnos nuevas entregas que aumentan, al contrario de lo que se pueda pensar, el número de "adictos". Tales son los casos de "King Quest VI", "Police Quest 3", "Space Quest V" y "Quest for Glory 3". Lo que más llama la atención es que para cada nueva creación, los responsables se vuelcan con más ilusión y obtienen unos resultados incomparables. Los gráficos crecen desmesuradamente en belleza, las acciones son mucho más manejables y el objetivo del juego, aunque parezca complicado, mantiene el objetivo real de atraer toda nuestra concentración en lo que estamos haciendo. Del mismo modo, las bandas sonoras y las digitalizaciones de voz, demuestran a las claras cual es el camino más acertado para llevar a un juego hasta la cumbre. Esta claro que como aférrimos seguidores y empedernidos jugadores de tan famosas sagas, pronto llegará la hora de aceptar nuevos retos y desafíos.





Por otra parte, les queda tiempo para reunir los componentes necesarios para crear nuevas historias y nuevos personajes que algún día podrían convertirse en leyendas imborrables con mogollón de nuevos capítulos. Si no lo tenéis claro, ahí queda el ejemplo de Laura Bow, una prometedora reportera que se las ve canutas para resolver asesinatos, aunque su virtud oculta de investigadora quede vigente en todo momento.

Esperemos que las imágenes que observáis, os hagan desear el lanzamiento próximo de estos productos tanto como a nosotros. Y es que la vida es bella con juegos como los de Sierra.













PROEIN

MAS ALLA DEL VERANO

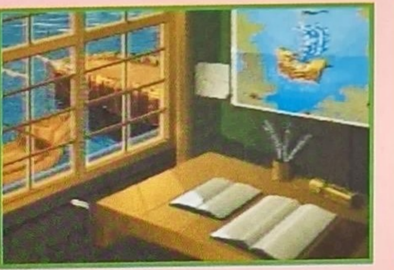
Este es el momento en las casas distribuidoras de juegos, comienzan a estudiar las estrategias de lanzamiento de sus productos para las fechas posteriores al periodo vacacional. Proein no podía ser una excepción, por ello, ya empezamos a vislumbrar un horizonte lleno de buenos productos, seleccionados al mejor estilo "saimaza", uséase, por su aroma y sabor.





Puestas así las cosas, para los meses de Septiembre y siguientes se empezará a hablar de juegos como "Cobra Mission", "King's Ransom" o "The Patrician" entre otros, como embajadores de una gran corte de juegos dispuesta a entregarnos las mejores horas de la diversión que buscamos. El primero de ellos es además de original, un tanto "picante" (que no grosero) y un bastante espectacular para los tiempos que corren. Desde una óptica diferente a la que estamos acostumbrados a observar, "Cobra Mission" te sorprenderá gratamente, te pongas como te pongas.

"The Patrician", nos situa en la Alemania medieval y nos presenta un problema claro de estrategia y simulación en la que habrá que poner toda la carne en el asador para conseguir el poder, objetivo general del juego. Unos escenarios muy trabajados y una distribución lógica de las situaciones que nos obligán a usar el máximo de nuestra concentración sin que el ansia de poder enturbie nuestra mente.





"King's Ransom" entra dentro del ámbito de producto fabricado por Ready Soft, una compañia con nombre dentro del espectro del video-juego. Nos esperán más de 150 lugares para recorrer y hasta 6 ciudades compondrán el escenario inacabable de este juego. Más de 500 personajes y 1.500 animaciones, 40 tipos de monstruos dispuestos a causarte algo más que daño. En fín, una aventura con el sello habitual de la casa de la que podremos disfrutar y pasar buenos ratos sin llegar a perder demasiadas neuronas.







Una respuesta masiva
AHORA NOS CONOCEMOS MAS Y MEJOR



Durante los meses de diciembre de 1992 y enero del presente año, hemos realizado una encuesta para saber más de nuestros lectores y sus apetencias y/o necesidades sobre cómo debe ser una revista especializada en videojuegos de PC.

Siendo conscientes de la necesidad de entablar un diálogo más positivo y objetivo entre todos los que tenemos que ver con OK PC y en función de establecer nuevos parámetros y/o corregir los que ya teníamos, nos planteamos la necesidad de ponernos en contacto con vosotros, los destinatarios finales de nuestro trabajo, los lectores.

Para ello nos hemos valido de la colaboración de una empresa de gran prestigio en el sector, que puso a nuestra disposición un equipo de especialistas dirigidos por Ana Pérez, analista de marketing. Después de haber recibido más de mil quinientas respuestas, se realizó un muestreo aleatorio sobre 494 encuestas, basándonos en un universo infinito con un nivel de confianza de 2 sigma = 95,5%, cifra que permite alcanzar el grado de fiabilidad perseguido.

Solamente nos resta agradeceros la confianza puesta en nuestra publicación, lo que significa que las cosas siempre pueden mejorar mientras mantengamos una estrecha comunicación. Gracias de parte de todo el colectivo de "irresponsables" que de corazón trabajamos pensando en vosotros.



SONY

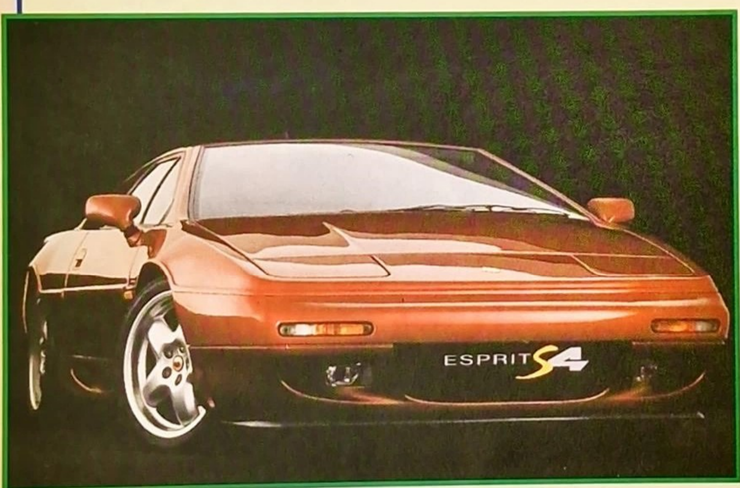
MAS IMAGEN, ES LA GUERRA

Si ya el mes pasado hablabamos de las maravillas del monitor Sony Trinitron de 20" GDM-2038, esta vez estamos obligados a hacer referencia a otro nuevo producto de la mencionada compañía, ¿es que no piensan detenerse un poco? Con tres pulgadas menos, o sea 17", el CPD-1730, también utiliza el "Sony Display Memory Sistem" optimizando las imágenes de pantalla para los estándares más usados tanto en PC's como en entornos Macintosh. Nitidez y claridad aseguradas gracias al sistema de foco dinámico y un moderno y ergonómico diseño que garantizan la calidad de imágen, aparte de la gran cantidad de características técnicas, convierten al CPD-1730 en el primero de la clase. No es para menos ya que cuenta con nueve ajustes prefijados que aseguran de forma automática una imagen óptima en : MCGA, VGA texto, VGA gráfico, 8514A y XGA, VESA 800x600 (72 Hz), VESA 1024x768 (72 Hz), 1024x768 (60 Hz), Mac 640x480 (66 Hz) y 832x624 (75 Hz). Todos los ajustes podrán ser memorizados automáticamente por el SDMS.

GREMLIN

LOTUS III EL ULTIMO RETO





Como ya hiciera esta firma inglesa con "Lotus Esprit Turbo Challenge" en el 90 y "Lotus Turbo Challenge 2" en el año 91, su gran admiración por el mundo del automóvil, les ha llevado a confeccionar una tercera parte que podrá ver la luz en nuestro país en los próximos meses.
Podremos disfrutar de recorridos de auténtico ensueño que nos llevarán por los lugares más recónditos y los escenarios más inverosímiles que podemos imaginar.
Condiciones climatológicas adversas o favorables, 13 escenarios que comprenden el pasado, el presente y el futuro, sistema de carrera arcade o competición, posiblidad de 1 ó 2 jugadores, buenos efectos de sonido y la oportunidad de confeccionarnos nuestros propios circuitos mediante el RECS (Racing Environment Constructions System) incorporado. Todo un lujazo para los amantes del mundo del automóvil y del Lotus Esprit en concreto.

MICROGRAFX

KIT DE HERRAMIENTAS MIRRORS

Gracias a Micrografx Inc, el primer desarrollador líder de aplicaciones gráficas compatibles Windows y OS/2 de IBM, tenemos al alcance de nuestro conocimiento informático y totalmente disponible el Micrografx Mirrors, un kit de herramientas capaz de transportar las aplicaciones realizadas bajo entorno Windows a OS/2.



De este modo, los usuarios y desarrolladores de software se ven beneficiados de extender sus redes hacia el sistema OS/2 con la instalación de este sencillo Kit que tiene un precio económicamente discreto. Además de todo, Micrografx dispone de un organigrama perfecto para proporcionar soporte y formación tanto a nivel de ventas como marketing para que las terceras personas obtengan el apoyo necesario para que el producto alcance el cenit de funcionalidad. ¡Interesados, corred y aprovechad la ocasión!

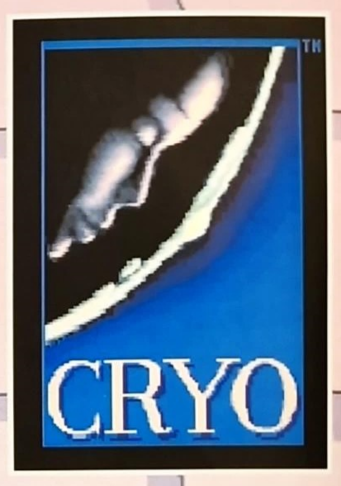

Hay crímenes...
ESTE ES EL CRIMEN DE SIGLO Y SOLO LES MANLEY PODRA RESOLVERLO.
Alguien está secuestrando a las estrellas de Hollywood. Y Les Manley tendrá que recorrer toda la ciudad de L.A., relacionándose con los actores en paro, estrellas del rock y mujeres despampanantes, hasta resolver el misterio.
• SECUENCIAS DIGITALIZADAS CON ACTORES REALES
• ASOMBROSA ANIMACION
• ESCENARIOS REALES DEL SUR DE CALIFORNIA
• VGA 256 COLORES
• LIBRO DE PISTAS DISPONIBLE
Les Manley in: LOST in L.A.
Accolade
JUEGO RECOMENDADO PARA PUBLICO ADULTO
HOLLYWOOD
ERBE
...y crímenes
¡DESCIENDE A LOS CINCO INMENSOS MUNDOS DONDE SE FUNDE EL TERROR!
Tu única esperanza... para salvar a Alex es anular el maleficio de la bruja Ixona. Necesitarás el valor del que no estás seguro tener.
• MAS DE 100 HORAS DE ESTREMECEDORA ACCION
• TERROR CARA A CARA DESDE UNA PERSPECTIVA FRONTAL
• GRAFICOS VGA QUE TE HELARAN LA SANGRE
WaxWorks
Accolade
DISEÑADO POR HORRORSOFT
LA PIRATERIA ES DELITO
ERBE
Serrano, 240
28016 Madrid
Tel.: 458 16 58
ACCOLADE
The best in entertainment software.™
Les Manley, LaFonda Tuner, Maladona y Los Manley in Lost in L.A. son marcas registradas de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc ©1993 Waxworks y Mike Wooddroffe.

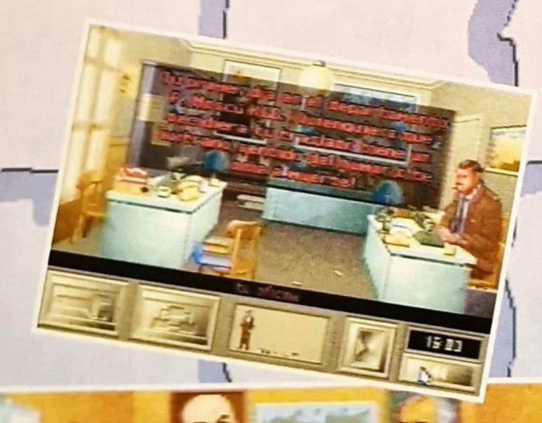
- OK Preview: K.G.B.
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

EL JUEGO QUE S

K G B

Los primeros años de la década de los 90 significaron el final de la economía implantada por los "soviets" en Rusia. La falta de ayuda internacional, la burocracia, los estrechos esquemas "conservadores" de los comunistas más reaccionarios, supusieron que parte de la población se dedicase a acciones más o menos delictivas. Un ex-agente de la "Checa" ha sido asesinado tras efectuar algunas operaciones "ilegales" con el mundo occidental. En "KGB" tu misión será efectuar las averiguaciones precisas.





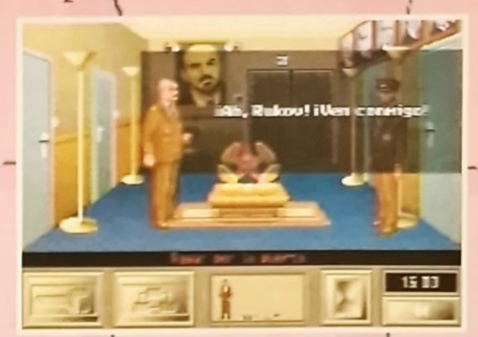
PROLOGO.

En la historia del software de entretenimiento, a los rusos siempre se les ha considerado como una serie de personas encargadas de pilotar los aviones enemigos de nuestros F-16, o de ser las víctimas de nuestras incursiones como agentes secretos. Realmente vivimos en el sector occidental, y hasta hace bien poco pensabamos que la Unión Soviética era el mayor demonio que nos podía amenazar.

Hoy, las cosas han cambiado, los rusos abandonan paulatinamente sus viejos esquemas y, sobre todo, necesitan de nuestra ayuda. Dejemos de hablar de política y de economía. Lo que hace interesante a un juego como "KGB", es que retrata de una forma admirable la vida cotidiana de los rusos en la actualidad. Jugar a "KGB" supone acercarse a un mundo tan desconocido como los propios juegos de rol medievales.

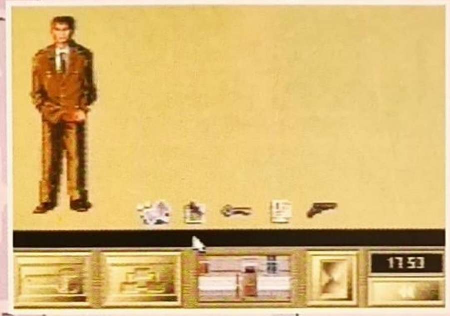






URGIO DEL FRIO







AMBIENTACION.

La ambientación en un primer acercamiento al juego es admirable. Y todo se debe a su completo tratamiento de diálogos con los personajes que aparecen. Tenemos múltiples opciones de comunicación con los que nos rodean. Además el juego desarrolla un gran sentido del humor.

Nuestra papel en "KGB" será investigar la muerte de un ex-agente, con turbias relaciones. En un mundo de pobreza, como es Rusia, esas relaciones consisten tanto en drogas, mafias, como en contrabandos de cualquier tipo. La Perestroika intenta traer lo mejor del bloque occidental, pero también trae todas sus lacras. Debemos evitarlo, y para ello contactaremos con todos los personajes que el programa abarca, desde nuestros superiores, pasando por compañeros, familiares así como asesinos sin escrúpulos o personajes totalmente inocentes.

Deberemos utilizar preferentemente la cabeza, el uso de las armas está muy limitado con los nuevos tiempos de democracia.

UN CURSOR INTELIGENTE.

Otro de los puntos a favor del programa es la incorporación de un cursor inteligente, que nos indica en todo caso lo que debemos hacer y qué podemos utilizar. Cuando se acerca a un objeto vital para la aventura, el cursor parpadeará. De esta forma podemos estar seguros de que en el camino no se nos olvida nada de importancia. Podemos desactivar esta opción, y concretar una misión del cursor, tal como mirar, salir, coger, etc.

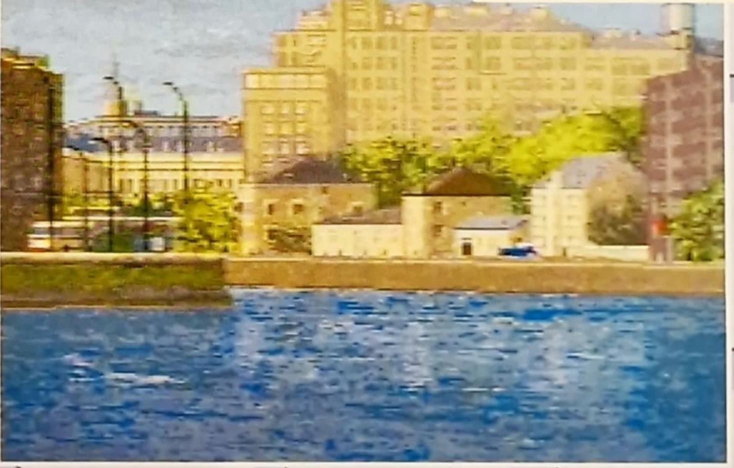
Otra de las facilidades del programa es la incorporación de un mapa. Este nos muestra las partes exploradas de una determinada zona, y las que nos faltan.

Detalles como estos se agradecen sobremanera, sobre todo en una primera exploración general en la que nada debes de dejar por sentado.

ORIGINALIDAD QUE NO FALTE.

Sin duda, la opción más interesante que ha incorporado el programa son unos botones en el lado derecho de la pantalla que cumplen la misma función que los del

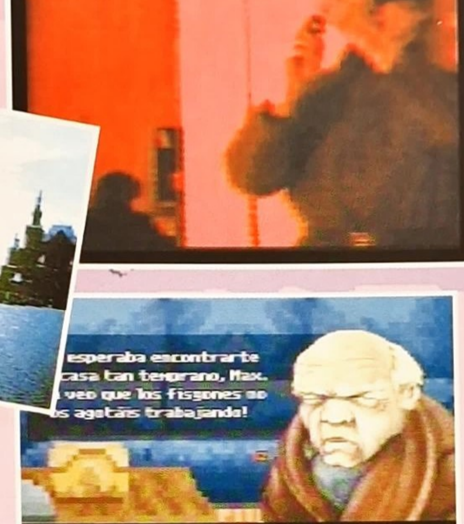




La ambientación que lleva incorporada el juego, nos proporciona una visión muy realista del entorno ruso de una época en la que la poderosa KGB comenzaba a perder toda su fuerza política.

OK PC Preview





video. Podemos retroceder para ver todos, absolutamente todos, los pasos que hemos dado. Así, en cualquier momento que hayamos dudado de algún paso determinado, podemos regresar a ese punto e intentarlo de nuevo.

Lógicamente, el programa incluye una opción de grabar partidas, ¡qué aventura sería si no tuviese un gestor de partidas grabadas!. En "KGB" el mencionado sistema es bastante correcto, pero le haría falta poseer más espacios vacíos para grabar las situaciones.

Otro factor a destacar son los gráficos, muy distintos de la gran mayoría de los programas actuales. Están muy coloreados en tonos pastel y con un difuminado característico en todos ellos. Son de excelente calidad y muy originales, con cantidad de detalles de la vida soviética cotidiana. Eso demuestra que el equipo de CRYO, que son los programadores, se han pasado bastantes horas rebuscando información para confeccionar el producto.

Si hubiese que incidir sobre algún factor, ese sería la escasez de efectos sonoros, teniendo en cuenta que la banda sonora es realmente sensacional. No creáis que es la típica música rusa de conciertos y demás, por contra, se trata de sonidos con ciertas influencias del "tecno" más agresivo y un sentido del ritmo trepidante. Poseer una tarjeta de sonido es algo de lo que nunca te arrepentirás.







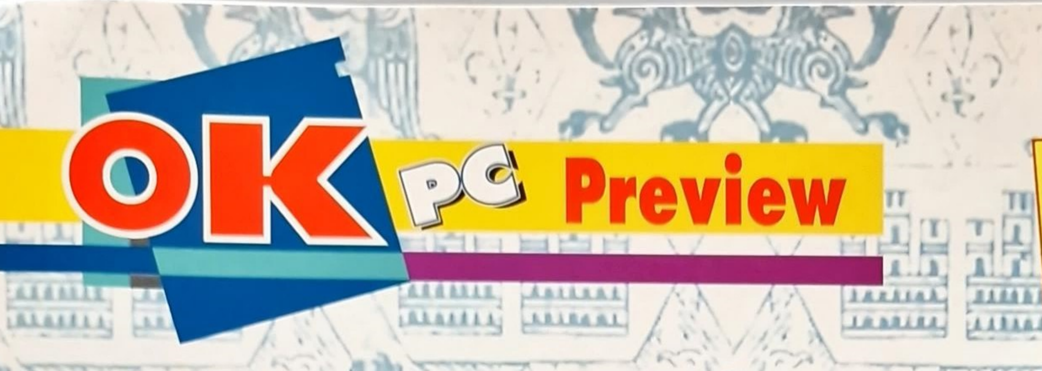




RESUMIENDO.

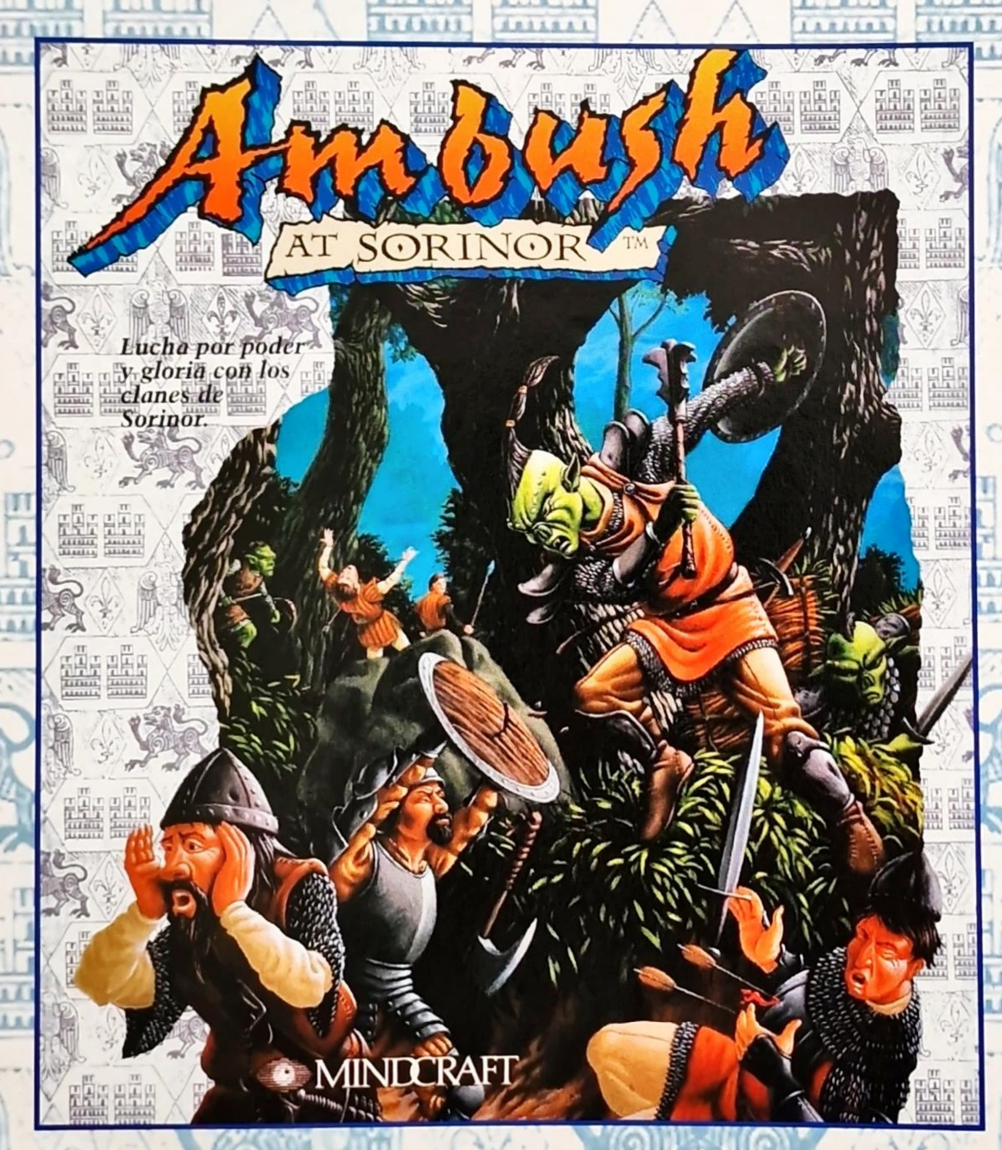
Esperamos ansiosos la salida al mercado de este "KGB", que supondrá una fuerte entrada en el mundo de las aventuras. Después de "Indy IV", hemos encontrado pocas cosas tan interesantes y con una calidad y originalidad tan elevadas como este nuevo programa que debe su nombre a un cuerpo que amenazó a toda una nación, pero que en este momento, nos va a suponer una tortura de diversión.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



- OK Preview: AMBUSH AT SORINOR
- Compañía: MINDCRAFT.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER.

EL CAZADOR D



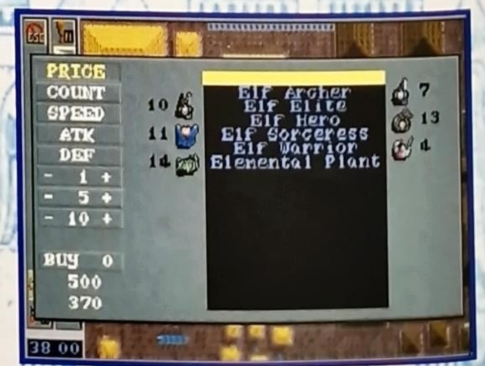
Lucha por poder y gloria con los clanes de Sorinor.

Encarnas el papel de líder de una cuadrilla de caza y captura de seres no deseados. Distintas misiones estarán disponibles en uno de los juegos más interesantes de la avalancha que nos inundará dentro de poco.

OTRAS FORMAS

Originalidad no falta en un juego como "Ambush at Sorinor". Sus características permiten que cualquier aficionado a los juegos estratégicos y a los que no lo son tanto, se asomen a un mundo poblado de maléficos seres que no tienen otra misión que fastidiar a nuestros conciudadanos en un mundo lleno de magia y fantasía.

Ambush se ha diseñado para que el acceso al mundo de juego, se halle ante nosotros en forma de un mapa cuadriculado con numerosas opciones. Podemos darle un zoom al mapa, observar el movimiento de nuestras tropas, la posición del enemigo y sus acciones y un montón de cosas más que pronto tendremos a nuestra disposición.

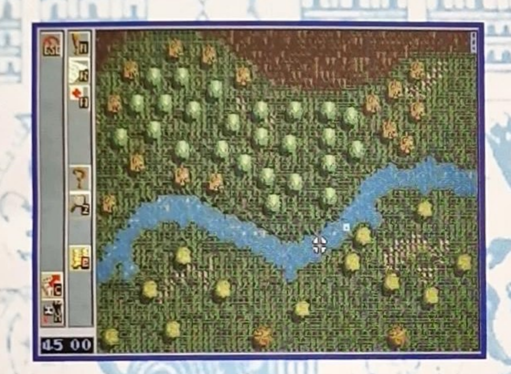








DE MONSTRUOS





El manejo totalmente controlado por el ratón, no debe dar ningún problema. La primera opción a escoger es al enemigo contra el cual debemos luchar y capturar, antes de que pueda hacer más daño. También la dificultad de la misión es un parámetro opcional, así como varias utilidades de manejo del juego.

Realmente hacía falta en el mercado un programa como éste. Afortunadamente y cada vez más, llegan a nuestras manos, juegos donde no priva ni la matanza de seres de todo tipo a base de darle al pulsador del joystick, y que si basan su importancia en machacarse el "coco" ante determinadas situaciones y que nos hagan pensar un poco. Para que luego digan en determinados medios, que los juegos de ordenador "embotan" la mente.

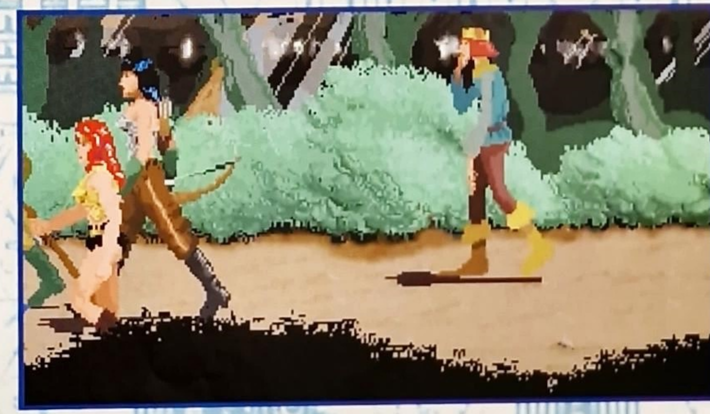
En fin, nosotros a lo nuestro. Podemos añadir que el juego cumple correctamente en la cuestión de gráficos. Como la inmensa mayoría de los programas actuales cuenta con pantallas estáticas y una buena presentación. Por cierto, tememos que si no dispones de un ordenador lo

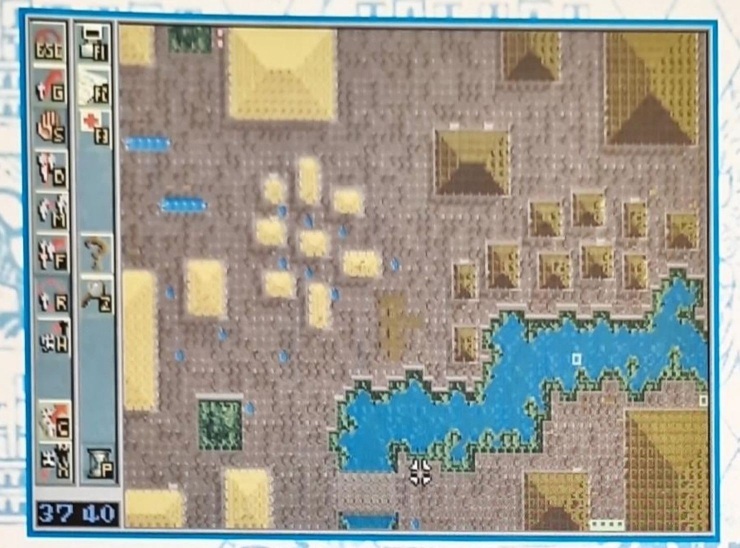


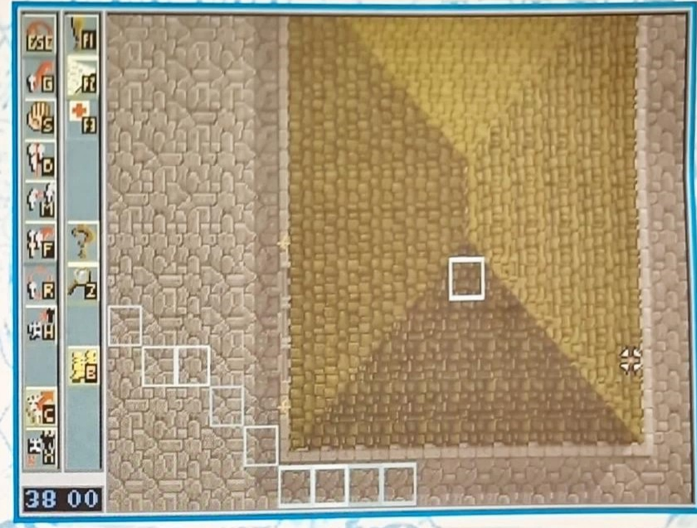


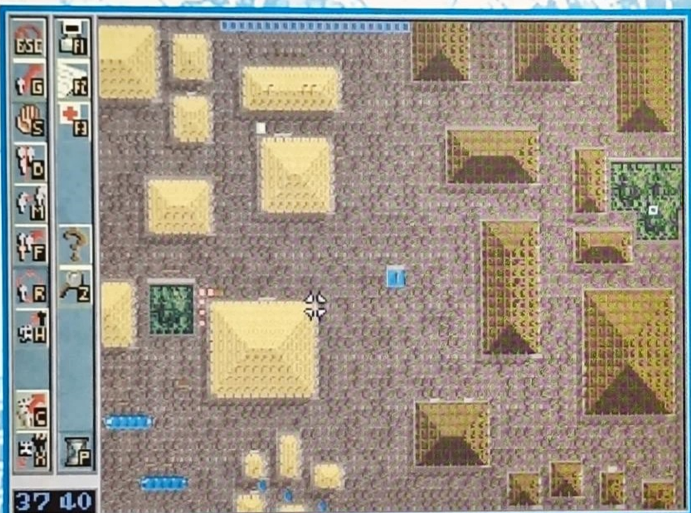
Lo primero que deberemos realizar en el juego es la selección del enemigo contra el que habremos de desarrollar todas las actividades lícitas de una guerra.











suficientemente rápido y con alguna mega de memoria más, no vas a poder disfrutar de todo su contenido. Un 386 con 4 megas de RAM, serán más que suficientes, ya que algunos efectos de sonido y la música "comerán" bastante memoria disponible.

Y hablando de sonido, el programa dispone de la mayor selección de tarjetas de sonido que hayamos visto por estos lares. Está representada hasta la nueva tarjeta que Microsoft ha sacado para Windows, y un montón de marcas sólo disponibles en Estados Unidos, pero por supuesto no podían faltar las más usadas aquí en España que no son otras que Adlib y Soundblaster. Esta última también en su versión "PRO".

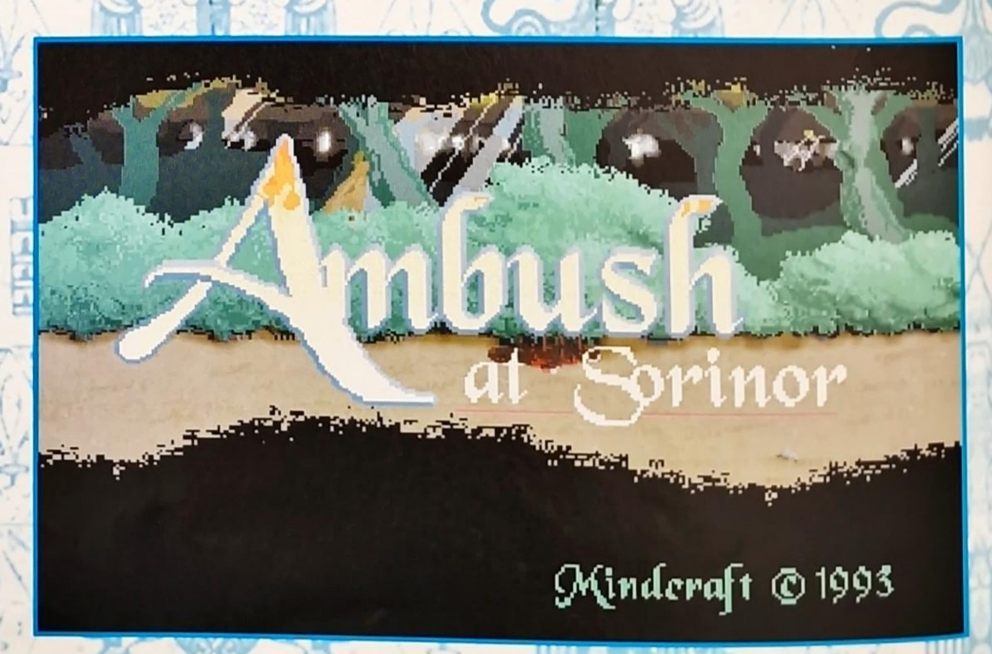
Bueno, hemos hablado de su estructura, gráficos y sonido. Nos falta su jugabilidad.

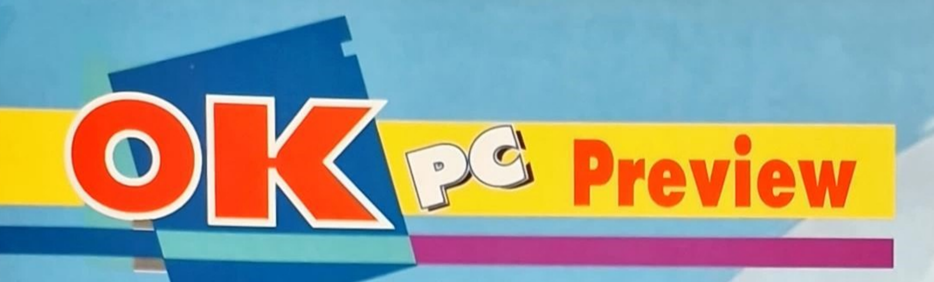
JUGABILIDAD

A primera vista, el programa puede parecer un poco soso, debido a la falta de elementos que te tengan en vilo desde el primer momento. No obstante, este "inconveniente" se eliminará rápidamente tras nuestro primer éxito como justicieros, y entonces, si caeremos en la trama que nos espera. Complicada y difícil será nuestra situación si no logramos nuestro objetivo. Nos va en ello la vida.

En definitiva, un juego de estrategia que puede resultar extraño en una primera aproximación. Sumamente original es una cualidad a destacar, y también su control y manejo. Cuando puedas conseguir la versión definitiva y si quieres probar algo distino, Ambush debe entrar en tu abanico de opciones.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

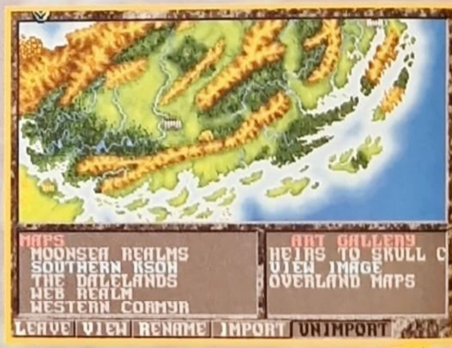


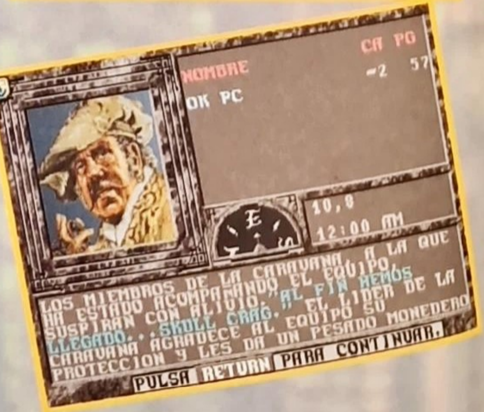


- OK Preview: UNLIMITED ADVENTURES
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

Advanced Dungeons & Dragons
PRODUCTO OFICIAL DE ORDENADOR
UNLIMITED ADVENTURES
Kits de Construcción de Juegos de Rol
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
SSI

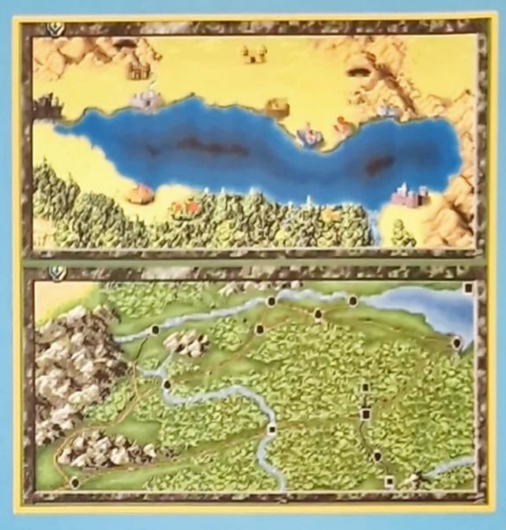
Si eres un fanático de los juegos, que SSI ha lanzado últimamente, como "Eye of Beholder I y II", o el más reciente "The Summoning", tendrás que alegrarte sobremanera cuando descubras el programa. Un kit de construcción de juegos de rol a tu medida y... ¡tu imaginación es la única que pone las condiciones.





EL CREADOR





Lo que ha hecho SSI con los compatibles es realmente sensacional. Por fín, podemos diseñar nuestros propios escenarios para correr las más diversas aventuras y pelear con todos los enemigos que queramos, encontrar tesoros, y visitar los lugares más mágicos y misteriosos que podamos imaginar. Y es que la imaginación es vital en este programa.

Aunque sea un kit de construcción muy completo y con todas las opciones posibles, el programa perdería mucho si no se pudiera jugar con los escenarios previamente creados. No hay porqué preocuparse. Nuestros amigos sufrirán en los calabozos y, si nos han regalado el juego, y por algún motivo, no tenemos "dotes" artísticas, "Unlimited Adventures" incluye un módulo llamado "The Heirs to Sull Crag", donde podemos entrenarnos previamente.

Los jugones de la serie "Eye of Beholder" conocerán perfectamente el entorno en que se moverá "U.A.", pues este tipo de juegos siguen fielmente las reglas de "Advanced Dungeons & Dragons", unas normas para los juegos de rol de mesa, que gracias a SSI, han alcanzado un gran éxito en su conversión al ordenador.

LOS MENUS

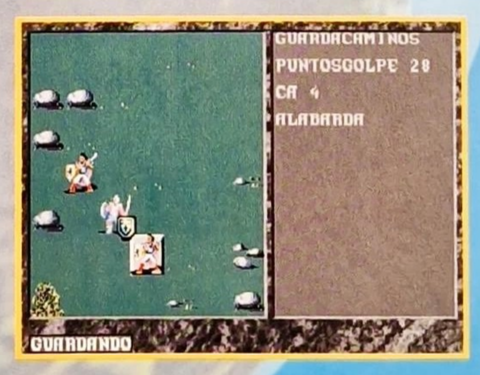
Disponemos de un montón de menus para crear los calabozos, pero todos son de un fá-













DE MUNDOS





cil e intuitivo manejo y el manual es completísimo, por lo que no debe de haber ningún problema en la creación de escenarios. Los monstruos y personajes pueden escogerse entre todos los que han aparecido en las diversas aventuras lanzadas por SSI. Más de 112 bichos aparecerán ante nosotros.

Podemos elegir clase de ellos y número. Sed prudentes, no debéis de colocar 20 arañas gigantes en la habitación de la izquierda, porque acabarán con vuestro "party" en pocos segundos. Pero de los fallos se aprende, y seguramente, tendremos que rediseñar el escenario porque nos hemos pasado de enemigos, o porque hemos puesto tan pocos, que la aventura resulta ser un enorme rollo.

Las imágenes fijas de los escenarios han sido ya utilizadas en otros programas, pero por supuesto tendremos total libertad para crear los mapas y los obstáculos. Otra cosa es diseñar enigmas como los que inundan la serie del Beholder, pero con el tiempo todo se andará.

Asimismo, se dispone de un "editor de testeo" de la aventura creada, de esta forma, al jugar, podemos informarnos de cualquier error cometido y proceder a su rápida resolución, no obstante, la filosofía del programa es que los trabajos hechos por nosotros sean utilizados y disfrutados por otras personas.



TECNICAMENTE HABLANDO

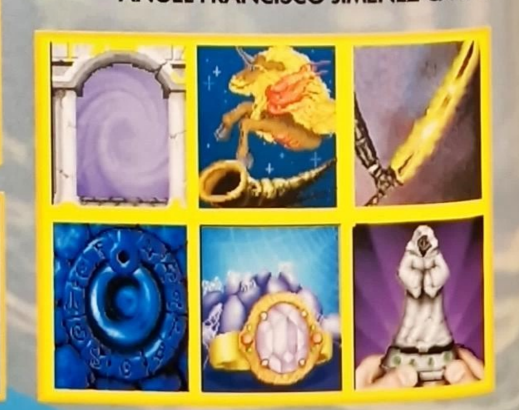
Ya en la parte técnica, destacar la melodía de presentación, aunque se echan en falta más efectos de sonido, a pesar de que en este tema, el programa presenta un aprobado general.

Otra cosa son los gráficos. Funcionales es la mejor palabra para definirlos, ya que no llegan a la calidad de los últimos programas de SSI, pero si cumplen con su cometido. Tal vez, los enemigos sean demasiado pequeños, pero si pedimos un desarrollo de juego como Beholder, necesitaríamos un programa de creación de varios cientos de megas. El principal objetivo del juego es que TODOS podamos desarrollar nuestra fantasía en el campo que tal vez haya ganado más adeptos últimamente, los juegos de rol.

Si hace unos meses hablamos de "Paladín II", el juego de Impressions como una excepción por llevar un constructor de misiones, debemos quitarnos el sombrero ahora, por presentarse al mercado un producto como este "Unlimited Adventures".

Todos nuestros sueños sobre cómo debería haberse hecho este o aquel juego, pueden ser hechos realidad ahora.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO





- OK Pasarela: ZOOL (The Ninja form the Nth Dimension)
- Compañía: GREMLIN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.

TENEMOS UN

PERS

ZOOL™

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

PC y Compatibles
Requiere 540K - MS DOS 2.0 o superior
Soporta AdLib, Soundblaster, Roland y compatibles
Teclado y joystick solamente
Contiene 1 disco de 3.5' DD (720K)

GREMLIN

ERBE

Un nuevo personaje se dispone a invadir nuestros ordenadores."ZOOL", el ninja intergaláctico de la enésima dimensión, un gracioso ser para la alegría de todos los aficionados a los buenos juegos de ordenador. Debido a fuerzas desconocidas ha ido a parar a una tierra terrible, de la que sólo podrá escapar cuando la explore y encuentre la salida. Esto en un principio puede parecer bastante sencillo, cierto, pero cuando vayas incluyendo a los enemigos y extrañas características que posee el planeta, se convertirá en un viaje de lo más extrañísimo. ¡Os lo aseguro!.







N NUEVO ONAJILLO

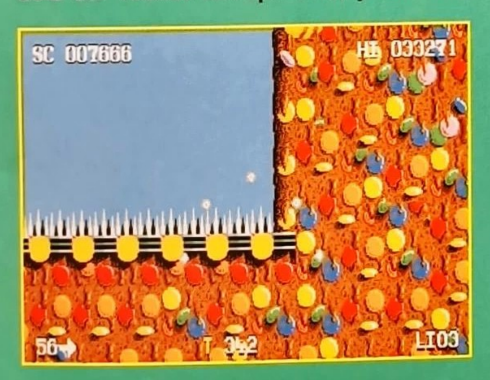
Y ASI FUE COMO EMPEZO...

Para el ninja Zool todo comenzó un día que viajaba en su nave espacial camino de su casa. De pronto, advirtió un extraño fenómeno ondulante y siguiendo el código de los ninjas intergalácticos, decidió investigar. Mientras se acercaba, un extraño poder tomó posesión de su nave haciéndola dar vueltas salvajemente; y antes de darse cuenta había sido llevado hacia un lugar desconocido, lugar que, para sorpresa de él, y como no para nosotros, estaba hecho totalmente de dulces.

¿Qué os parece? Impresionante... ¡verdad!. Pues bien, Zool tecleó unos comandos a su ordenador esperando que éste fuera capaz de comunicarle la localización exacta del lugar donde se encontraba.

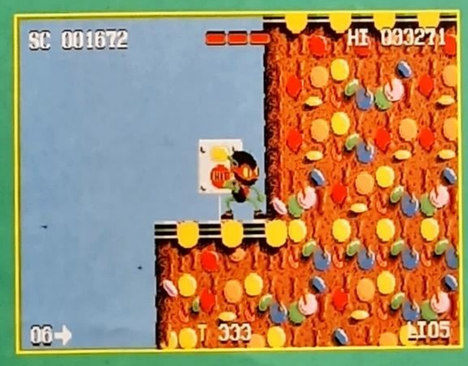
Cuando la máquina empezó a dar respuestas sobre la situación, unas in-



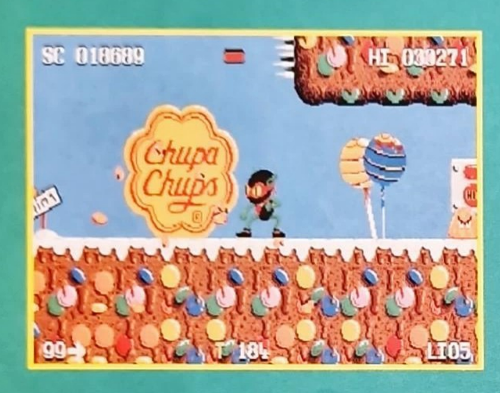
















terferencias la cortaron y a continuación se escuchó el siguiente mensaje:

"ZOOL, HAS SIDO TRAIDO A ESTE PLANETA COMO DESAFIO. ANTES DE PODER RETORNAR A TU PROPIO MUNDO DEBES ENFRENTARTE A SEIS RETOS EN SEIS MUNDOS. EN CADA UNO TENDRAS QUE LUCHAR CONTRA MUCHOS ENEMIGOS Y RIESGOS. DEBES TAMBIEN REUNIR TANTOS OBJETOS INANIMADOS COMO ENCUENTRES. SOLAMENTE CUANDO HAYAS REUNIDO TODOS LOS OBJETOS PODRAS ABANDONAR CADA MUNDO. CADA LUGAR QUE VISITES SERA MAS DIFICIL QUE EL ANTERIOR Y, SI FALLAS EN COMPLETAR CUALQUIERA DE ELLOS, ENTONCES NUNCA REGRESARÁS A LA ENESIMA DIMENSION. NO SOLO NO PODRAS ERRAR SINO QUE TAMBIEN TENDRAS UN LIMITE DE TIEMPO PARA CADA MUNDO. PRUEBATE A TI MISMO ZOOL, INTENTA CONSEGUIR EL VALIOSO TITULO DE NINJA INTERGALACTICO".



Zool se encontraba prisionero a smundos de distancia de su casa, con seis árduas tareas ante sí, no le quedaba otra opción más que continuar. Así pues éste es el inicio de la historia de nuestro personaje.

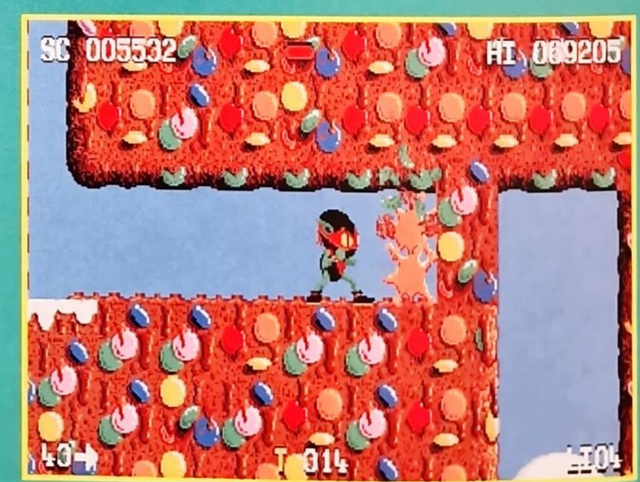
MALDITOS ENEMIGOS

Sudarás y de lo lindo para pasar cada uno de los 21 niveles de que consta el juego, te encontrarás con los "chupachups" y "gominolas" más malvados de la historia de la informática que, aunque muy dulces y graciosísimos, tendrás que eliminarlos sin dudarlo o tu vida correrá serios problemas.

No sólo los diferentes tipos de dulces serán los malos de la historia, también los odiados abejorros que no dejarán de regenerarse contínuamente haciéndonos la vida imposible, a éstos sobre todo cargátelos enseguida o en cuanto te despistes tendrás cinco o seis tras de tí.

En cada nivel habrá diferentes enemigos, y la correspondiente bestia al final de cada mundo. En el mundo del DULCE será el embaucador, en el de la MUSICA la guitarra asesina de Jimmie y así hasta llegar al último mundo, en el que la bestia es la indescriptible cosa de dos ojos. Nadie que la haya visto ha vivido para contarlo, ¿lo contará nuestro querido Zool?.





EL ARMAMENTO.

Por suerte Zool encontrará armas a lo largo de los niveles, que podrán asistirle t emporalmente en su misión:

- **BOMBAS.**- Destruirán a cualquier enemigo en pantalla cuando Zool las coja.

- **TWOZOOL.**- Convertirá a Zool en dos, creando una sombra de éste, que hará lo mismo que él, hecho que permitirá a Zool disparar dos veces el número habitual de balas.

- **ESCUDO.**- Dará a Zool un periodo limitado de invulnerabilidad, úsalo solamente en casos muy críticos.

- **BONIFICACION DE TIEMPO.**- Nos salvará de ser abatidos por el reloj, ya que tenemos un tiempo determinado para nuestra misión.

- **1 UP.**- Otorgará una vida extra a Zool. Situación muy gratificante para todos.

TODO TIPO DE OPCIONES

Casi se me olvida comentaros que el juego consta de un buen menú de opciones.

Podemos seleccionar el nivel de juego, desde el más fácil para principiantes, hasta el más difícil para consumados especialistas. También podemos elegir los efectos de sonido, o las melodías que acompañarán a Zool en su aventura, diferentes tipos de música que van desde el "Funk" al "Rock".

Los creadores del juego se acordaron también de los "tramposillos", por lo que incluyeron la opción de "continuar" el juego cuando se ha perdido la última vida, con un máximo de cinco veces, más facilidades para llegar hasta el final imposible.

Nuestro querido ninja puede ser controlado por medio del joystick o en su defecto con el teclado, aunque puede resultarnos algo más difícil, pues aunque es un personaje muy versátil, tras unos minutos de práctica, controlar a Zool será de lo más sencillo.

Los gráficos no van a destacar por ser los mejores, pero están realizados de una manera muy simpática y agradable. Vamos, que es un juego con un toque especial y dotado de un gran sentido del humor. Os aseguro que lo pasaréis en grande con este divertido juego que los programadores de GREMLIN han conseguido convertir en un superadictivo programa que nos tendrá largas horas frente al ordenador destruyendo gominolas. Agradable tarea, ¿No os parece?.

JESUS HERVAS.











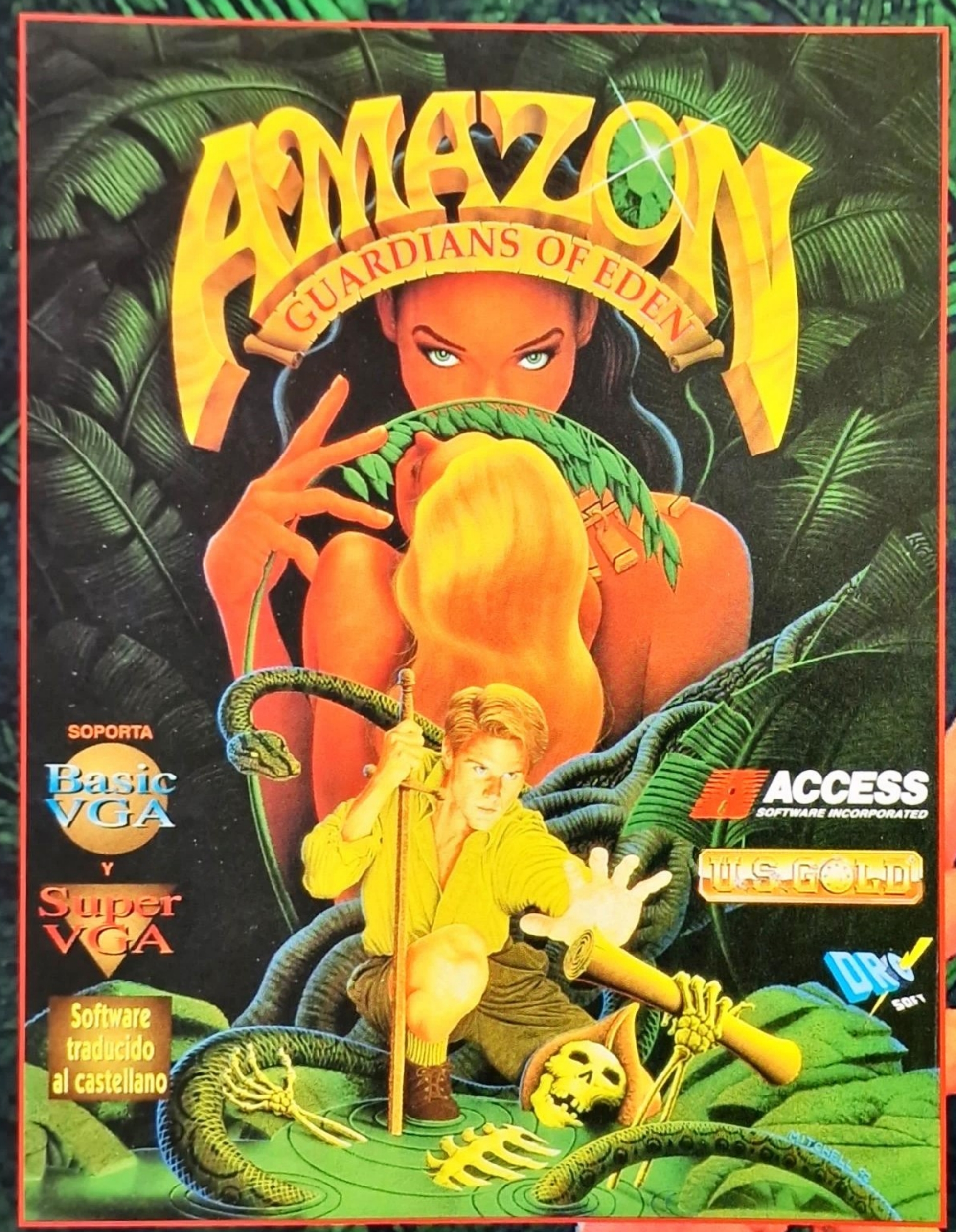


OK 85%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	75
Sonido :	95
Originalidad:	75
Movimientos :	95

OK PC Pasarela

- OK Pasarela: AMAZON, Guardians of Eden.
- Compañía: U.S. GOLD.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, SVGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER, SOUNDBLASTER PRO.



¿Sabrías localizar a tu hermano pequeño si se perdiera en un parque?, Seguro que sí pero, también es seguro que te costaría un poquillo. Imagínate que se perdiera en un pequeño bosque de las afueras de la ciudad, la cosa sería más difícil. Ahora piensa que el lugar donde tienes que localizarlo es en toda la cuenca del Amazonas...¡Que mala uva tienen los diseñadores de juegos! ¿Verdad?

Los autores del programa dicen haberse inspirado en los seriales televisivos que deleitaban en los años 40 y 50 a los incipientes telespectadores norteamericanos. Series como "Flash Gordon" y "The Lost City", en las que se daba una muy especial raza de héroes, que se desenvolvían en una inquietante trama para conseguir enganchar al telespectador de tal manera, que lo tenía pegado frente a la rudimentaria pantalla semana tras semana a la misma hora.

"Amazon", al igual que estos seriales, ha sido dividido en episodios, concretamente en 14 (que se corresponden con cada una de las fases), y que también terminan de una forma que mantiene al jugador con las ganas de saber como va a resolver la embarazosa situación siguiente. Cada fase o capítulo, tiene un misterio por resolver independiente de los demás, pero que juntos, for-

MISTERIO EN EL CORAZON DE LA JUNGLA

man la trama total de la historia.

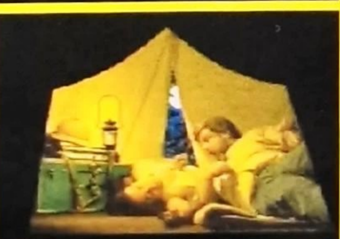
PASEMOS A LA HISTORIA.

La introducción de cada fase, es similar al encabezamiento de un capítulo de serial y por supuesto, cuenta con un pequeño recordatorio de como quedó la trama en el episodio anterior. En el primero de todos, lo que aparece es un breve relato que da pie a la historia. En él se nos muestran los títulos acreditativos, tomando como fondo unas imágenes aéreas de la selva amazónica, para proseguir con la presentación donde se nos narra cómo, hace mucho tiempo, cuando los automóviles andaban por caminos de tierra y los Estados Unidos eran una gran nación que lideraba la tecnología mundial, del mismísimo corazón del país, surgieron una pareja de hermanos.

Estos, contaban con características completamente opuestas, y todo lo que uno tenía de aventurero, el otro lo tenía de reservado. Hacía meses que Allen, el mayor y más intrépido, estaba formando parte de una investigación científica localizada en la cuenca del río Amazonas, donde ubicó, junto a otro aventurero, el campamento base. Una de tantas noches, cuando los dos hombres dormían plácidamente, fueron atacados por una tribu indígena (que en ningún momento sale en escena, pues es parte del misterio que rodeará toda acción). Resultado de este ataque perece, alcanzado por una flecha, el colega de Allen. De él, no se puede saber que pasó, pues un rápido cambio de plano traslada la acción al lugar de trabajo de Jason, quien llega al trabajo ajeno a lo acontecido a su hermano, cosa que le/nos traerá en jaque el resto del programa.

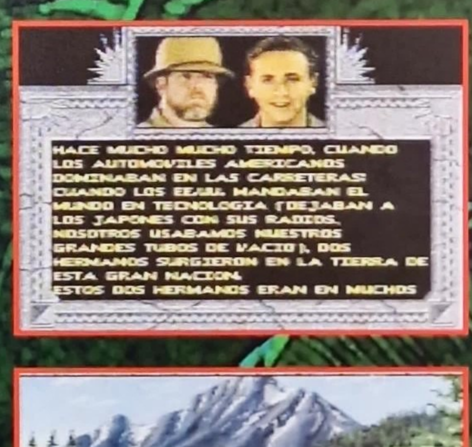




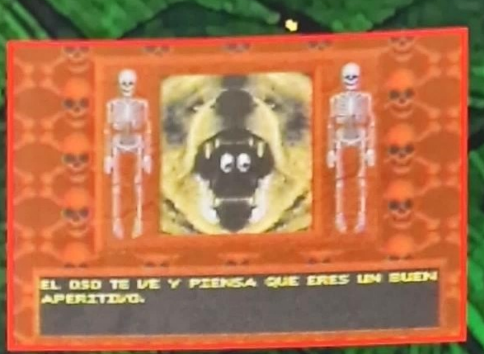


AVENTURA INTERACTIVA.

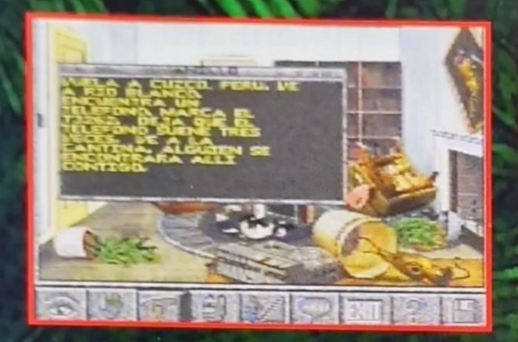
El juego se presenta como una aventura interactiva, pretendiendo que tomes gran parte en el desarrollo de la acción y en la confección final de la historia, como viene

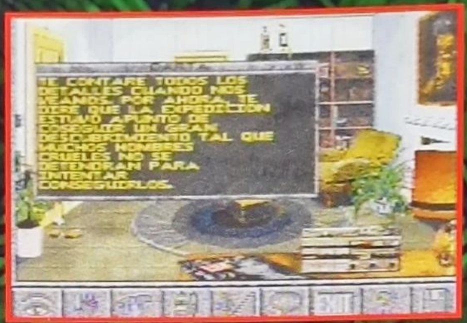


siendo habitual en todos los títulos del género. Por supuesto, el juego trae detalles y aportes nuevos para dar un paso más en el camino de perfeccionar este tipo de programas.











Serán tres las formas en las que transcurrirá la acción en nuestros monitores.

La primera, se caracteriza por ser escenas que transcurren de forma automática, viendo como pasa algo pero como espectadores, sin tomar en absoluto parte en lo que está aconteciendo. Se suelen utilizar para enlazar partes de la historia y darle un matiz más espectacular.

En la segunda manera de ver lo que acontece visualizamos la acción en tercera persona, situándonos fuera del cuerpo de nuestro personaje e indicándole lo que tiene que realizar y hacia dónde debe dirigirse, visto todo ello desde un plano externo. La posición desde la que observamos nuestros movimientos es variable, y podremos estar situados por encima del personaje, a su costado, en vista isométrica, etc... En cualquier caso, nosotros no elegimos dicha posición y será el ordenador quien nos la proporcione según convenga al caso. De este tipo de visualización, sólo resta decir que es el más utilizado en el desarrollo del juego, y que hay algún caso especial en el que deberemos mover algún que otro personaje, aparte del propio protagonista, para realizar acciones conjuntas.

Por último, está la representación en la que vemos el transcurrir de los acontecimientos en primera persona, es decir, desde los ojos del personaje.

Cuando nos encontremos en este modo de visualización, el fondo aparecerá estático y desplazaremos sobre él un cursor para trabajar con los objetos que nos aparezcan. En ningún caso nos podremos desplazar de la posición en la que nos ubiquemos y ver como va cambiando el fondo con nuestro desplazamiento, como en "Legens of Valour" por ejemplo.

FORMAS DE JUEGO.

La forma de jugar es la "archiconocida" de iconos , utilizada en muchísimas aventuras gráficas y consistente en disponer de un cursor-puntero tanto para seleccionar las cosas que aparezcan en nuestro monitores como para fijar puntos a donde desplazarnos, indicar con quien dialogar, etc... En este caso, los iconos que podemos seleccionar nos permitirán ver (para inspeccionar el entorno), manipular, coger, almacenar, escalar, dialogar y pedir ayuda. Todas estas acciones, aparte de por medio del ratón, pueden activarse con las teclas de función.

Las conversaciones que puedes entablar, te permiten trabajar con múltiples posibilidades para cada sentencia que debas decir y la oferta de frases con que puedes replicar en cada momento, es bastante surtida, pudiendo, si eres lo bastante hábil, llevar el hilo de la conversación a los derroteros que más te interesen en cada momento. El hecho de saber qué contestar, nos proporciona concentración en la trama y un mínimo de pérdida de pistas, además de añadir un valor al interés que paso a paso se irá acrecentando.

Hay algunos tipos especiales de escenas o de fases del juego en los que se inserta alguna dificultad o modificación al desarrollo inicial. Dentro de estos grupos podremos encontrar :

- **Las pantallas con límite de tiempo.**- Tendrás que realizar un cometido poniendo a prueba tus reflejos y habilidad pero con la dificultad citada de contar con un tiempo determinado para poder acabarlas.
- **Situaciones de lucha.**- Deberás enfrentarte a uno o varios personajes enemigos, necesitando alguna tecla para realizar tus ataques.
- **Los desplazamientos por el Amazonas.**- Se realizan a bordo de una canoa y son especialmente complicados ya que en ellos, debes dirigir tu embarcación y elegir los







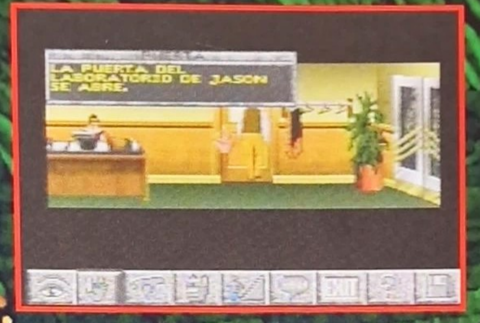
caminos atomar en cada una de las bifurcaciones que encontrarás. Desafortunadamente, una gran parte de las mencionadas bifurcaciones te conducirán a un irremediable final del juego, sin que ni siquiera podamos usar la opción de ayuda que complementa al juego, ya que se desconecta nada más abordar la canoa.

● **Las situaciones laberinto.**- Aparecen cuando deambulas por la enorme cantidad de senderos que surcan la selva amazónica. En este caso puedes, aparte de hacerte un mapa, pedirle ayuda al programa para que te indique como llegar al punto que deseas.



AVANCEMOS EN LA SELVA

La mejor forma de ir avanzando en este juego, es tomarte las cosas con mucha calma pues, para desplazar a tu personaje por un determinado camino, no basta con indicarle el punto de llegada para que el solo realice todo el recorrido, sino que deberás ir conduciéndole poco a poco para sortear todos los obstáculos que encuentre a su paso. Además, ármate de papel para ir anotando todos aquellos detalles curiosos sin los que, con la trama enrevesada, sería imposible finalizar el juego.







Los constructores del producto han aportado muy buenos detalles técnicos, incorporando los tan codiciados gráficos en Super-VGA que imprimen una altísima calidad al juego. Para poderlos activar, aparte de contar con tarjeta y monitor adecuados, necesitas el "driver" que acompaña al programa denominado VESA, para poder introducir en memoria el programa que controla este tipo de gráficos. Esto te lo cuento para que te atrevas a instalar dicho "driver" y, aunque el proceso pueda parecerte algo complicado, te aseguro que si en modo VGA el juego cuenta con calidad, en Super-VGA ésta se ve duplicada.

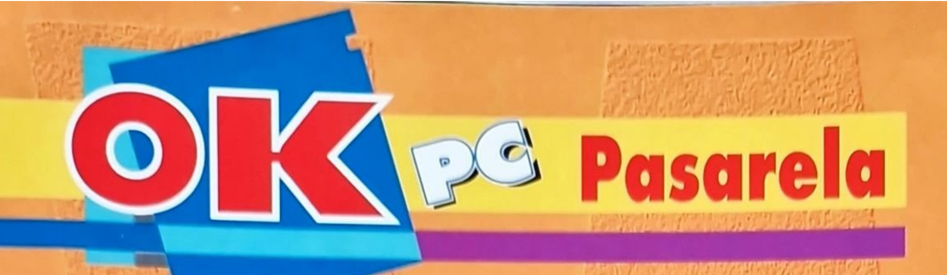
En cuanto a sonido se refiere, disponiendo de una banda sonora bastante lograda y de unos efectos especiales digitalizados que tampoco se quedan cortos. Los programadores te hacen una serie de recomendaciones sobre las tarjetas gráficas que mejor le van al juego (aunque soporta la práctica totalidad de las más conocidas) y te explican que si cuentas con la conocida Sound Blaster lograrás la máxima calidad para los efectos especiales, aunque si por el contrario tienes una tarjeta con procesador de Midi, podrás obtener unas melodías tan pulidas que realmente se podrían comercializar aparte.

Resumiendo, podríamos decir que estamos ante un producto de calidad, de excelente acabado técnico y una cuidada trama (en la que se ve un cierto toque ecologista), que añade un tema más a la lista formada por los títulos de video-aventuras. Si realmente eres aficionado a dicho género, no dudes en hacerte rápidamente con el programa

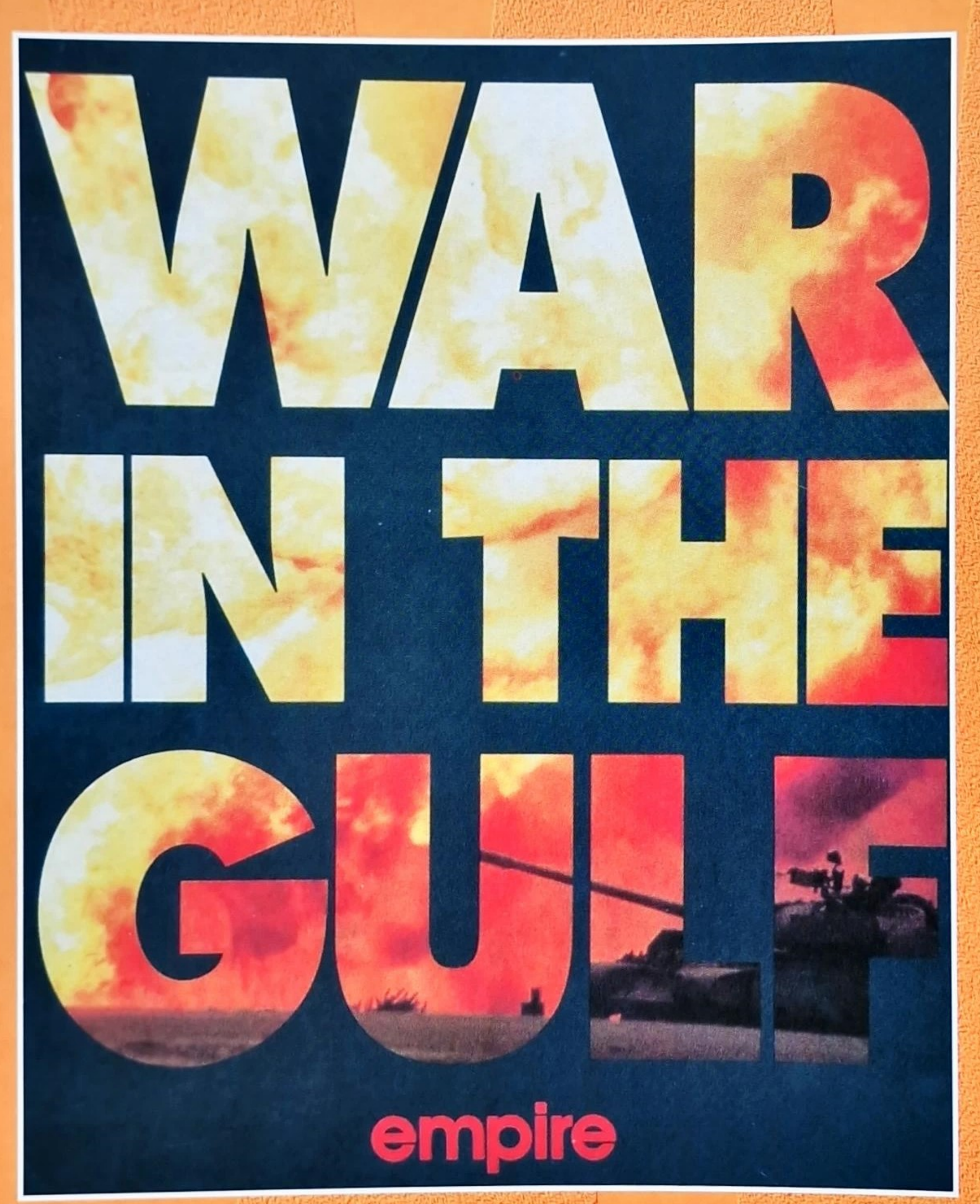
ANTONIO MARTINEZ HERRANZ

OK 90%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	85



- OK Pasarela: WAR IN THE GULF
- Compañía: EMPRIE.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.



Si aún te acuerdas de "Team Yankee & Pacific Islands", en "War in the Gulf" encontrarás a un fiel heredero que mantiene sus conceptos de estrategia y modo de juego propios del género. En esta ocasión el argumento nos sitúa en lo que será, sobre 1995, un nuevo conflicto en el Golfo Pérsico, causado por los mismos motivos desencadenantes y con la intervención de los mismos contendientes que "fabricaran" en su momento "La Madre de las Batallas".

EL NACIMIENTO DE UN NUEVO CONFLICTO

A finales de febrero de 1995 mueren, a causa de los disparos efectuados por un israelita, seis trabajadores palestinos. El hecho desencadena unos disturbios en los territorios ocupados de Gaza, que hubieran sido unos de tantos a los que nos tiene acostumbrados este área del mapa, si no fuera porque el saldo en víctimas al concluir la primera semana de revuelta ascendía a más de doscientos palestinos y veinte israelitas.

Bagdad hace oídos sordos a las advertencias norteamericanas y del Consejo de Seguridad y al día siguiente de emitirse las resoluciones, en un acto de clara pro-

LA HISTORI





En la cuidada presentación, podemos observar que el entorno gráfico ha sido elaborado con el gusto necesario para incentivarnos a entrar en el fragor del combate. Las imágenes se van sucediendo alternativamente y con una claridad algo más que estable.









vocación, envía a dos divisiones de la Guardia Republicana a maniobrar cerca de las fronteras Kuwaitíes. La intrusión es menor que en 1990 y la parte ocupada se reduce a una zona petrolífera sobre la que Irak ha desplegado unos 4.000 hombres, lo cual hace pensar que a Hussein solo le interesan estos campos petrolíferos.

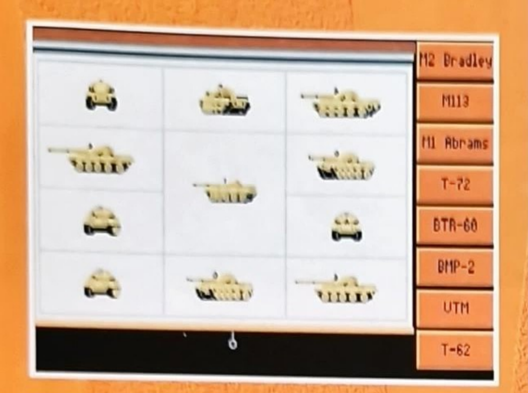
Lógicamente en Kuwait hay algo que no tienen los palestinos: petróleo. Esta es la llave maestra que abre todas las puertas, incluso la de la cooperación internacional haciendo que la historia se repita y que EE.UU. con su envidiable visión comercial ayude "desinteresadamente" al Emir Kuwaití para que recupere sus territorios empapados del tan codiciado oro negro.

EL JUEGO MISMAMENTE

El juego comienza con la típica presentación en la que no faltan las digitalizaciones, para que acto seguido aparezca el menú principal. En el encontrarás un fichero compuesto por ocho dossiers que representan otras tantas campañas. Para empezar a jugar, se debe elegir uno de ellos e inscribir en él tu nombre para personalizarlo. Los datos que muestran estas fichas hacen referencia al número de bajas que has causado al ejército enemigo, las que has tenido en el tuyo y la zona donde está teniendo lugar la batalla. Estos datos se irán modificando a medida que se vaya desarrollando la partida. El siguiente paso consiste en seleccionar el área del mapa hacia la que deseas mover tus vehículos blindados, en esta parte del juego empiezan a tomar importancia tus dotes estratégicas ya que elegir un buen lugar para comenzar la ofensiva, puede ser decisivo en el desenlace final de la contienda.

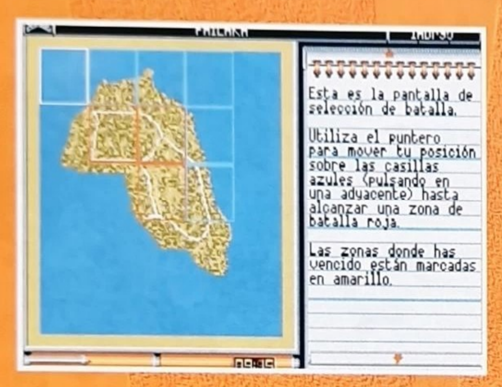
Una vez delimitado el campo de operaciones, hay que decidir las tropas que se van a destinar en la campaña, debiendo adquirir armamento y vehículos. El presupuesto inicial asciende a 55 millones de dólares, con los que tendrás que abastecer a las cuatro unidades operativas que tienes bajo tu mando. El dinero con el que partes varía a lo largo de la partida pues, aparte de los gastos en munición y vehículos que te vayan surgiendo, también pue-

A SE REPITE



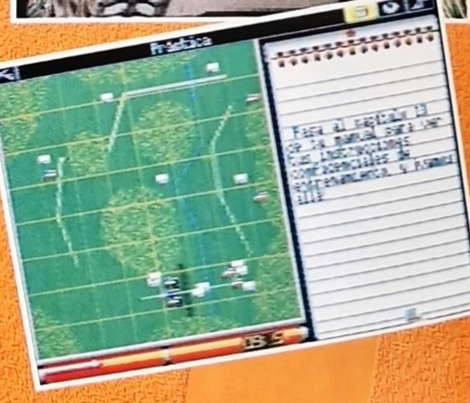


Para los buenos "gourmets" de las confrontaciones bélicas, "War in the Gulf" ofrece un amplio abanico de posibilidades de combate, además de una precisa confección de mapas y situaciones de batalla.









de disminuir por haber destruido objetivos erróneos que deben ser reparados a tu cuenta, o aumentar gracias a conseguir alcanzar objetivos enemigos de considerable importancia.

La dotación máxima de vehículos con la que puedes disponer en todo momento es de cuatro por unidad. Hay una larga lista de los mismos a los que tienes acceso y cada uno de ellos cuenta con unas versiones no standard más baratas que te pueden ayudar en determinadas ocasiones a salir del paso, pero lógicamente su bajo coste se ve reflejado en su calidad y no tiene el mismo grado operativo que las standard.

OTRAS SELECCIONES

Cuando tengas decidida la selección de vehículos que tomará parte en el conflicto, deberás armarlos. De nuevo, otra lista, esta vez de armamento, donde podrás elegir la munición más apropiada para cada uno teniendo en cuenta si pueden o no portarla y la misión que van a desempeñar. Cada vehículo cuenta con una barra de daños en la que se muestra el estado en que se encuentra. Cuando después de una batalla la barra se vea disminuida, puedes seleccionar un icono de esta pantalla denominado "reparación" para arreglarlo con gastos de tiempo y dinero. También existe una barra de moral de tripulación, que se irá deteriorando en el transcurso de la guerra, haciendo cada vez menos buenos los movimientos del vehículo. Para restablecerla existe otro icono semejante en sus funciones al de reparación.

Por último, en esta pantalla encontramos el icono de tiempo, y como todo se compra, si inviertes una módica cantidad de tus fondos en esta selección, podrás aumentar el tiempo con que cuentas para reparar los carros y subir la moral de las tripulaciones.

A continuación, accedes a la pantalla de operaciones. En ella contarás con la información relativa al escenario donde te encuentras. A través de esta pantalla te harás una idea general de tus objetivos y de las características del terreno por el que deberás desenvolverte. Además, cuentas con la posibilidad de minar los





lugares en los que te parezca más estratégico hacerlo y también delimitar zonas en las que la artillería debe prestarte apoyo cuando lo requieras.

Finalmente, hablaremos de las pantallas del juego en las que se desarrollará la partida. Tienes acceso al control de los 16 carros que debes desplazar y hacer actuar en el conflicto. Se parte de una pantalla en la que aparecen los cuatro pelotones con los datos asociados a su estado y teniendo a tu disposición una serie de opciones que afectan al combate en líneas generales. Para concretar la acción a uno de los pelotones, debes pulsar cierto icono, lo que te permite acceder a otra pantalla en la que actúas sobre uno de los cuatro pelotones, y así poder ponerte a los mandos de algún vehículo y destruir de modo manual el objetivo seleccionado.

Para tener una visión global del conflicto, se cuenta con dos pantallas que permiten ver en modo de mapa tridimensional la posición de todas las tropas y objetivos que toman parte en la batalla. En todo momento puedes accionar dos ventanas informativas, una que te mostrará un mapa reducido del campo de operaciones, y otra que te dará puntual información sobre el estado de tus tropas.

OBJETIVOS Y MISIONES

El juego guarda cierta relación con "Pacific island", lo que puede servirte como referencia para hacerte una idea de toda las acciones que puedes desempeñar en él. Esta similitud llega hasta el punto de tener objetivos parejos en denominación y en grado de importancia a la hora de seleccionarlos. De esta manera cuenta con vital importancia el "marcar" la destrucción de los complejos de comunicaciones enemigos, pudiendo encontrar hasta cuatro objetivos distintos de este tipo (antena de satélite, torre radar, antena de comunicaciones y casa con antena de comunicaciones). El resto de objetivos tendrán una importancia variable según el tipo de la misión que se te haya encomendado.

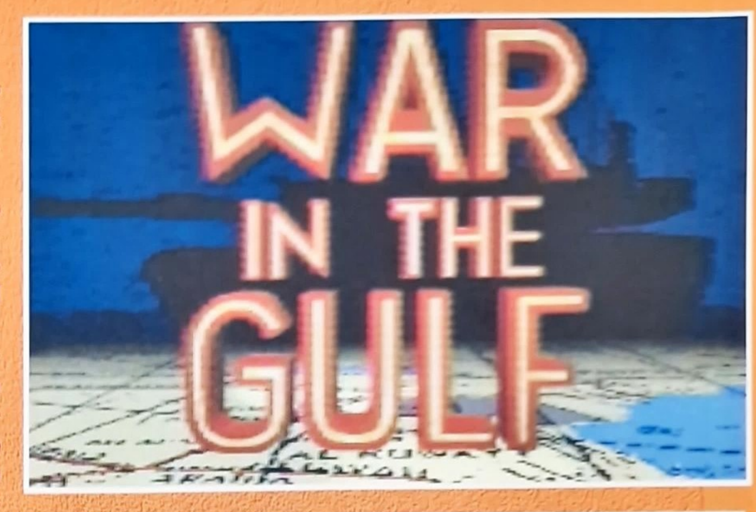
La finalidad del juego es lograr el control sobre las cinco islas donde se encuentran los campos de operaciones, a la vez que se va ascendiendo de grado.

Para ello se van ganando batallas individuales hasta que se consigue eliminar el control Irakí de alguna isla, premitiéndose el acceso a una nueva isla de dificultad superior.

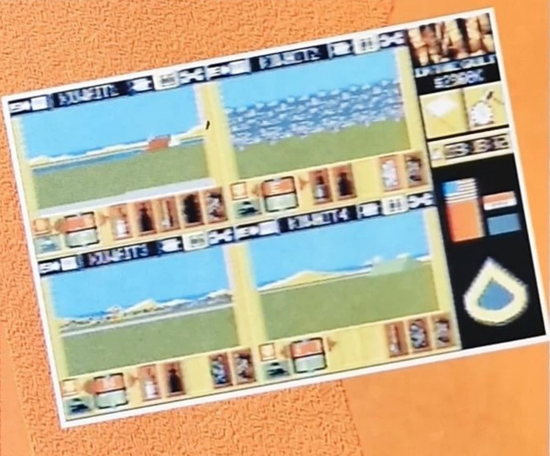
El producto es una buena muestra de lo que se puede lograr en el campo de la estrategia sin necesidad de un gran consumo de memoria, (se puede ejecutar desde un disco de alta densidad) sin necesidad de instalarlo, saturando aún más, nuestros ya rebosantes discos duros. Encontraremos detalles muy realistas como pueden ser la precisa cartografía y la utilización de la simbología militar de la OTAN para designar los tamaños y tipos de unidades que aparecen en el mapa.

Por ello tenemos un producto bastante apto para pasar entretenidísimos ratos parándole los pies al empedernido de Sadam Hussein.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ









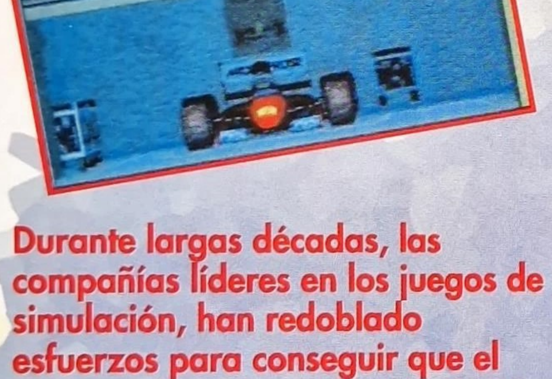








- OK Pasarela: GRAND PRIX.
- Compañía: MICROPROSE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND LAPC-1


Durante largas décadas, las compañías líderes en los juegos de simulación, han redoblado esfuerzos para conseguir que el usuario alcanzase una experiencia cada vez más real a los mandos de un videojuego. La propuesta era necesaria y la necesidad un grito unánime. Microprose se puso manos a la obra y creemos que en esta ocasión ha establecido un hito espectacular con el lanzamiento de su "Microprose Formula One Grand Prix".

EL PROTOTIPO





Desde tiempos inmemoriales, las carreras de automóviles han formado una parte importante del sector del videojuego. Han sido tantos y tantos los éxitos de juegos en este terreno, que ponernos a enumerar tan larga lista nos llevaría un amplio reportaje que no podemos permitirnos. El protagonista especial de nuestras páginas es "Microprose Formula One Grand Prix", un juego en el que se logra una perfección directamente asimilada de la experiencia demostrada en el campo de la simulación por la mencionada compañía a lo largo de muchos años.

MUY DIFERENTE

Si algo se observa en cuanto uno se coloca frente a la pantalla del ordenador, eso es el detalle cuidado y la espectacularidad con que la se ha manejado la parte gráfica. "Grand Prix" es una imitación perfecta de lo que un programa de carreras debe ser y su aptitud primordial es que su construcción es muy diferente a lo convencionalmente conocido.

Francamente, he de confesar que mis manos no habían manejado nunca una competición tan llena de realidad y emoción desde que mi cerebro puede recordar.

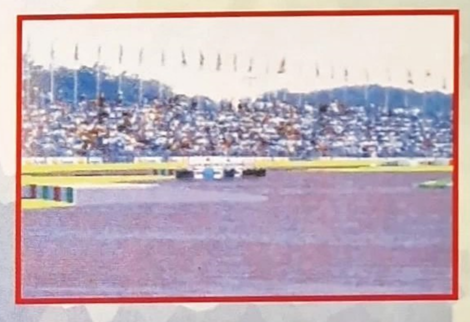
Si os guiáis con frecuencia de nuestro juicio, en esta ocasión no se os permite pasar por alto un producto de tan alta calidad como el aquí comentado.

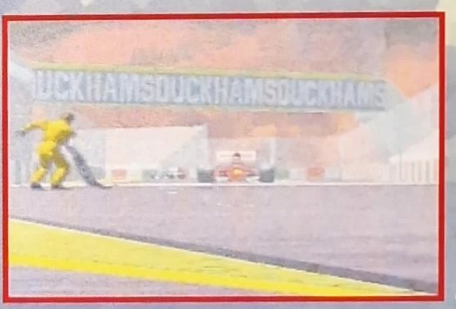
DE TODO

El juego, posee de todo, desde los detalles más sencillos a la parafernalia más compleja del mundo del motor, lo cual es muy de agradecer en los tiempos que nos movemos. La amplitud de opciones nos va a permitir manejar y configurar todo del modo que se nos antoje y apetezca tanto en lo referido a nuestro vehículo como en aquellas situaciones que afectan externamente al desarrollo de una carrera de esta especialidad.

El matiz es muy destacable ya que si vamos probando unas y otras en un alto porcentaje de su extensión, nos daremos cuenta de que nos podremos montar un campeonato a nuestra medida sin mayores problemas. Otro asunto será que gracias a nuestra desenvoltura en tales menesteres logremos convertirnos en los nuevos campeones del mundo. De verdad que es muy interesante, a pesar de que lo realmente deseado sea empezar a pilotar, observar una tras otra cada una de las elecciones propuestas y visualizar cómo influyen los datos seleccionados para cada caso.

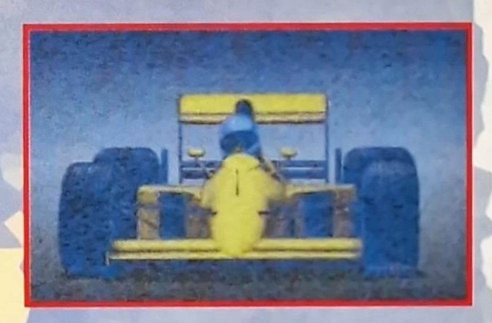
Una vez establecidos los parámetros, correr un gran premio se convierte en un pla-







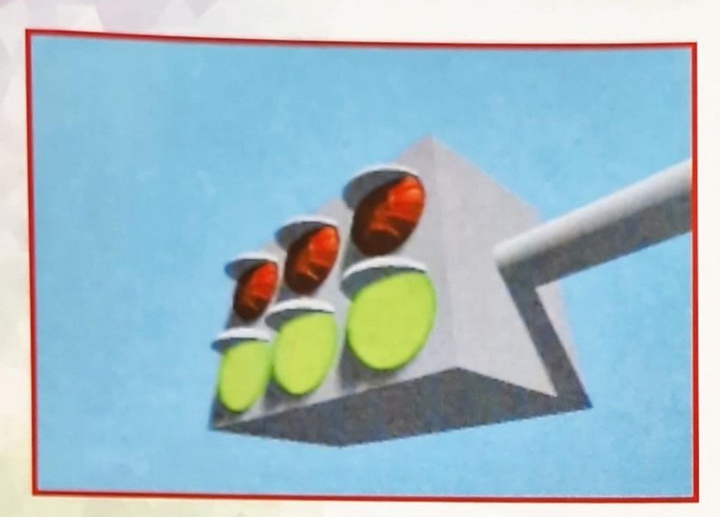






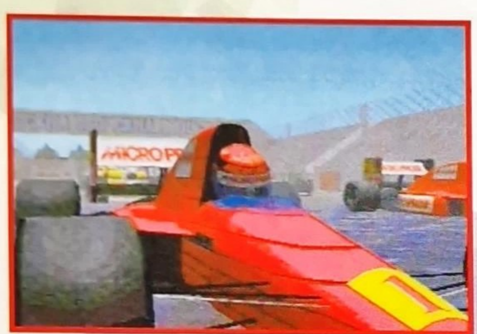


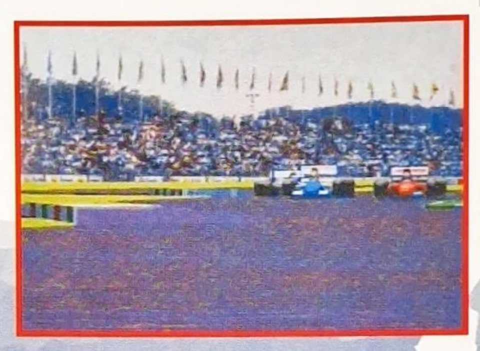






Lo más destacable de este producto es su alta sensación de realidad y su conseguida presentación gráfica.







cer inexcusable para cualquier amante del deporte del motor.

EL GRAN CIRCO MUNDIAL

Teniendo en cuenta que hemos adquirido una cierta experiencia en la conducción de nuestro vehículo, (por una vez menos complicada de lo habitual) por medio de las prácticas en circuito y las carreras no puntuables, podemos pasar a la antesala del gran circo mundial de la fórmula uno. Recorreremos el planeta de punta a punta con la sana intención de ganar, siempre con el permiso de nuestros adversarios, las suficientes pruebas como para encaramarnos en los primeros puestos del "cajón" al final de la temporada.

Dieciséis circuitos, los más conocidos dentro del ámbito en el que nos estamos moviendo, están esperándonos con el asfalto bien "calentito" para que nos dejemos muchas horas de pericia, riesgo y muchas dosis de frialdad y paciencia.

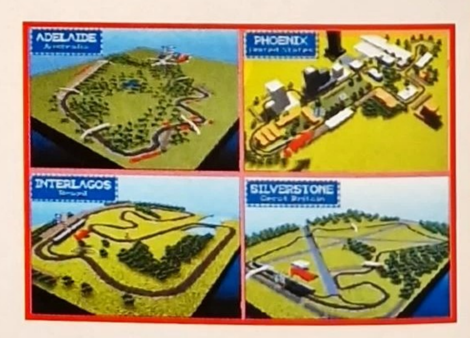
Una perfecta imitación de los que en la vida real son, pone de manifiesto el alcance verdadero de este producto. No sólo participarás en el Gran Premio de Monte Carlo sino que además lo harás en el circuito tal y como es en la realidad, toda una experiencia ante la que no queda más remedio que quitarse el sombrero.

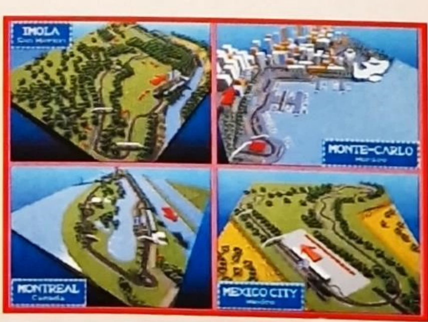
Realmente, el trabajo realizado tiene "tela" marinera de la mejor calidad.

Dentro de cada prueba podemos realizar prácticas libres que nos permitan conocer el circuito y mejorar los tiempos de calificación que deberemos alcanzar en las pruebas cronometradas que podrían llevarnos a la perseguida "pole position".

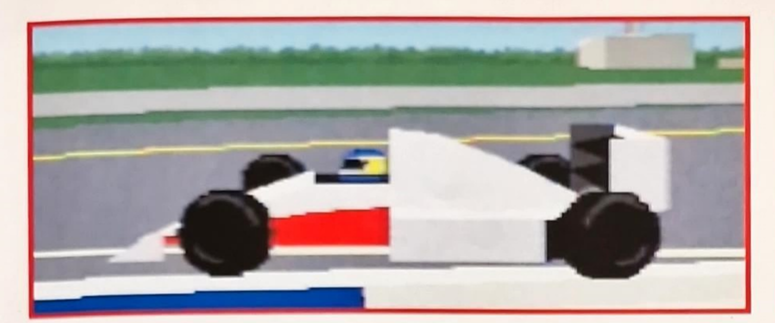
LOS CIRCUITOS



















Seguidamente, optaremos por tomar parte de una pre-carrera en la que demos los últimos toques a nuestro vehículo o engancharnos directamente al gran premio y luchar por una victoria absoluta que lleve nuestro nombre hacia las glorias deportivas.

Hasta aquí, todo correcto, todo muy bonito, sentaditos, con nuestro casco reluciente, nuestro mono de carreras ignífugo e impoluto, miramos a derecha e izquierda y qué nos encontramos, un mogollón de vehículos más que pretenden el mismo fin que nosotros y que harán todo lo posible por impedir nuestro cometido en la más sana de las razones éticas. Afortunadamente, conducir no presenta ninguna dificultad si colocamos el mayor número de opciones en modo automático, logrando de este modo que nuestro bólido reduzca correctamente en cada una de las partes del circuito que así lo requieran. Además, contamos con una línea discontinua de color blanco pintada sobre la calzada que nos ayudará con las trazadas más complicadas, ¡menos mal!

PILOTO SIN EXPERIENCIA

Por supuesto os habla la voz del piloto sin experiencia, aquel que puso el coche en opción indestructible, cambio automático, trazada de ayuda, etc... de éste modo te habituarás a ganar algún que otro premio y solventar con decencia la papeleta de tu participación. Si algún arriesgado ejemplar de "machoman" mide su audacia por kilos, podrá también destriparse tranquilamente en cualquier curva abandonada de cualquier circuito del mundo y gastarse dinero y dinero en nuevas reparaciones.

Como era de esperar y viniendo a colación de lo comentado, las mejoras en nuestros vehículos pueden ser realizadas en los boxes y dependerán en su mayoría de aquellas condiciones especiales de meteorología o de las propias y personales características de cada circuito. No es lo mismo conducir en Monte Carlo que en Alemania, eso es obvio y requiere una implementación del vehículo distinta como mandan los cánones.

ACELERAR HASTA EL FINAL

Cuando tus oídos se hayan habituado al rugido de los motores, cuando tu memoria haya recolectado con excepcional destreza cada uno de los rincones complicados de los circuitos y tus ojos se hayan llenado de calidad gráfica abundante, ese será el momento de parar, tomarse un pequeño relax y prepararse para una nueva carrera. Acelerar hasta el final es la consigna de un juego que tanto en su parte gráfica como en su cuidada preparación y entorno ambiental, cumplirá a rajatabla cualquier expectativa del público más exigente.

ALICIA "APIRO".

PARA LOS MAS EXPERIMENTADOS



Un juego de simulación tan bien construido como "Microprose Formula One Grand Prix", merece que se saboree en toda su extensión. Nosotros tuvimos la agradable experiencia de conducir los bólidos con este magnífico joystick de la casa Suncom y que distribuye al igual que el juego, la compañía Erbe. Podemos dar fe de que aunque al principio cuesta un poco acostumbrarse a su manejo, pasadas unas cuantas carreras, el citado periférico se convertirá en una perfecta extensión de nuestros brazos, aumentando la comodidad de conducción en un alto porcentaje. Recomendable para los más experimentados pilotos de lo que sea.

OK 94%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	94
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	95

OK PC Pasarela

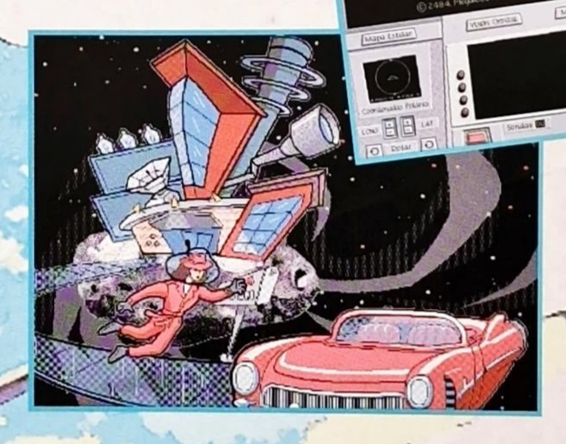
- OK Pasarela:
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡BUSCALA EN EL COSMOS!
- Compañía: BRODERBUND SOFTWARE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.

OBJETIVO: Captura y encarcelamiento de Carmen Sandiego y sus secuaces.
MEDIOS: A tu disposición, el mayor despliegue de tecnología y conocimientos que nunca tuvo una agencia de detectives.
Bucea en el Universo conocido, pasea por la superficie de Venus, descubre los secretos de Miranda... y superándote a tí mismo, intenta capturar al ser más escurridizo del sistema solar: La Sandiego; desafiando al tiempo y al espacio, en la persecución más loca de la historia.

Agencia de Detectives A.C.M.E. Sala de Confegencias en la Base Secgreta del cuadrgante B-775 -que acaba de dejag de seg secrgeta, porgque ya la he descubiegto moi... (moi, c`est francáis)- 8:00h a.m.: - El Sargento Roster tiene la palabra.

¡Era inevitable! Los Señores del Crimen, se han hecho con la última tecnología, y ahora que los hemos cazado por todo el mundo, debemos comenzar a rastrearlos a través del tiempo y del espacio, detenerlos en lenguas extranjeras y planetas extraños. Es hora de limpiar la última frontera: Carmen Sandiego ha aparecido una vez más, y ¡ahora en el espacio exterior! ¡Como sabéis, la tranquilidad de nuestras casas y nuestras familias, está en peligro con Carmen Sandiego suelta! Véis que, así las cosas, el dinero no lo es todo: lo sé porque tengo dinero y además lo tengo todo...

¡¡WHAOOOOO!!! ¡BIEN POR EL SARGENTO ROSTER! ¡¡SARGENTO ROSTER FOR PRESIDENT!! -APLAUSOS, APLAUSOS- -CLAMORES- de adoración, claro. (Si os preguntáis quién soy, me llamo Joseph Roster. Soy el hijo del Sargento Roster. Me han pedido que haga un informe objetivo a cerca de la conferencia de mi padre, para los anales de la historia...) - Gracias, gracias. Pero eso no es todo, porque la Sandiego, ha reclutado una pandilla de 14 alienígenas procedentes de diversas galaxias, para ayudarle a saquear el espacio. Hemos de detenerlos, y para ello, nuestros científicos, han construído un nuevo y revolucionario vehículo, que nos será de gran



¡¿HASTA CUANDO?! ¡¿HASTA DONDE?! ...CARMEN

ayuda para su busca y captura: el Cosmohopper 911 Turbo, equipado con VAL 9000, la computadora de última generación, dotada de una de las mayores bases de datos existentes a nuestra disposición. ¡Un pequeño paso para Carmen es un gran paso para ACME! ¡Buena Suerte! - Más ¡¡¡¡WHAOOOOOOO!!!! -APLAUSOS, APLAUSOS- etc. (Cfr. arriba)

CALENTANDO MOTORES

No quisiera olvidar decirte que, antes de comenzar el juego, has de tener en cuenta que debes activar tu ratón, ya que si no lo haces, te lo va a pedir el programa antes de comenzar el juego y deberás salir del directorio, para volver a entrar después. No obstante, a mí me pasa constantemente y puedo asegurarte que es algo bastante fastidioso.

Cuando comiences un caso, escribe en el GROK, tu nombre, alias o cualquier otra identificación que se te ocurra: será así como te van a llamar desde ahora en la Academia ACME.

Verás, tu misión consiste en encontrar a los 15 sospechosos criminales, que estarán repartidos por todo el espacio, escondidos entre los 32 cuerpos del Sistema Solar. Para ello, cada vez que comiences el juego, o hayas terminado con alguno de ellos, tu jefe te dará las oportunas instruc-











SANDIEGO

ciones para que puedas continuar la búsqueda de otro de los alienígenas de la pandilla de Carmen: el robo, sitio donde ocurrió, límite de tiempo y de combustible que tienes para resolver el caso -que te vienen dados en la tabla de mandos también- Antes de profundizar, decirte que debes hacer dos cosas importantes: - Rastrear al criminal, para lo que dispones de múltiples funciones a las cuales puedes acceder mediante la tabla de mandos, y cuyas utilidades explicaré más adelante.

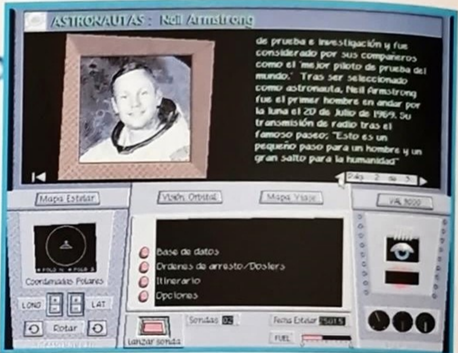
- Una vez identificado el alienígena en cuestión a través de las señas que te transmita tu contacto, has de obtener una orden de arresto a través de VAL en la tabla de mandos, para poder, así, encarcelarlo.

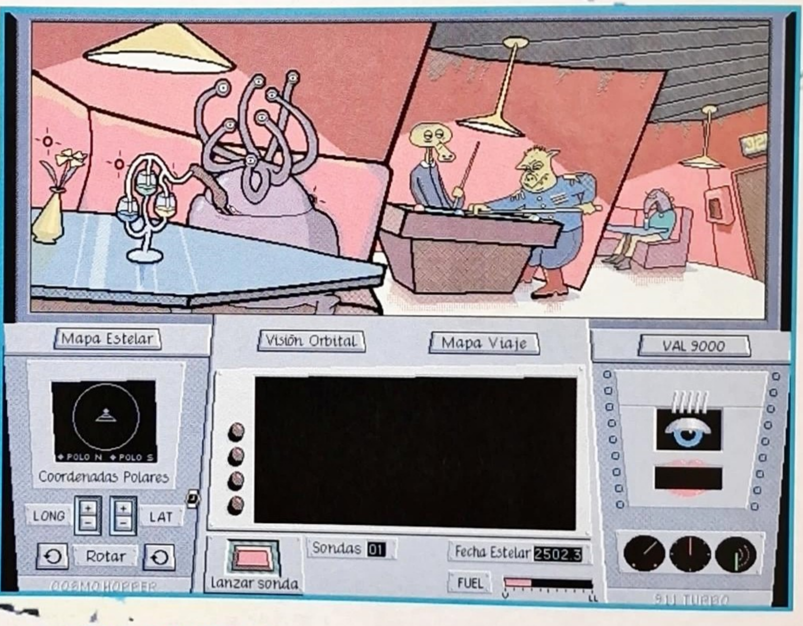
Según vayas resolviendo los casos que se te vayan presentando, y si atrapas a Carmen Sandiego -a través de los siete niveles de dificultad-, puedes llegar a ser nombrado Almirante del Sol: ahí es donde encontrarás el nivel con mayores dificultades. Puedo asegurarte que las vas a pasar "canutas" para hacerte con la victoria en esta ocasión.











Una de las cosas que más se agradecen de este producto es su ingeniosa y múltiple base de datos. Por su contenido educativo, lograremos alcanzar un serio conocimiento de datos que son muy interesantes.

EL COSMOHOPPER 911 TURBO.

Su tabla de mandos, se compone de una gran ventana hacia el exterior, de la cual hará uso también VAL 9000 en ocasiones, para mostrarte información, entrar en el modo del mapa de estrellas, vista de los planetas, contactar con tus informadores, activar la gran base de datos... etc mediante la cual, podrás comprobar también su sentido del humor un tanto caprichoso; ya me contarás... La pantalla más pequeña, por otro lado, es donde están los botones de la verdadera tabla de mandos, y en la cual sólo verás información escrita de todo tipo.

Cuando te traslades a algún sitio en concreto, buscando a tu presa, en el margen izquierdo de la pantalla, al lado del planeta, luna, etc. encontrarás información adicional, que puede serte muy útil a la hora de familiarizarte con el sitio en el que vas a buscar.

A continuación, voy a explicarte cómo funciona la tabla de mandos, ya que va a ser a través de ella, la única forma de poder comunicarte con VAL 9000 y con el grueso del programa para poder llegar a tu meta final: Almirante del Sol.

VAL 9000.- A través de esta tecla, activarás la computadora más sofisticada del universo conocido. Más tarde te comentaré sus posibilidades, y te aseguro que vas a quedar gratamente sorprendido de su capacidad. Sera tu compañera para el viaje.

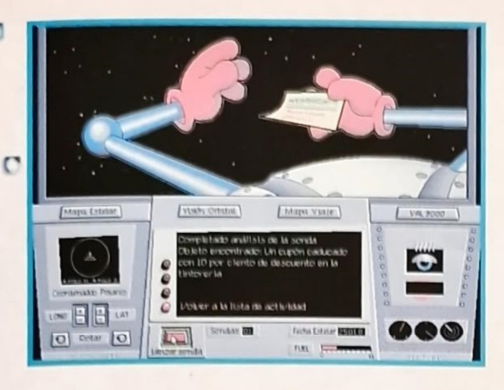
MAPA DE VIAJE.- Con esta opción, la ventana grande de la nave, te mostrará un apunte del sistema solar, con todos los posibles destinos a los que puedes acceder. En la pantalla pequeña de lectura, se te darán cuatro posibles destinos en los que podría encontrarse tu sospechoso, y uno de ellos es el verdadero.

Puedes llegar hasta él, pulsando el boton rojo al lado del nombre que hayas escogido, o bien yéndote con el puntero hasta el mapa a escala del Sistema Solar y eligiéndolo allí mismo, sobre el planeta en cuestión, o sobre alguna de sus lunas, el cinturón de asteroides, o el cometa Halley o el Sol.

VISTA ORBITAL.- Es la vista del sitio al cual has ido a parar. Tiene escrito al lado el texto del que te hablaba al principio.

LANZAR SONDA.- Este es el sistema de satélites artificiales de exploración del Cosmohopper. En principio tienes dos, que podrás lanzar al tener en pantalla el sitio que quieres explorar. Ellos te darán toda la información útil que haya podido encontrar en ese cuerpo celeste. Según vas avanzando en el juego, su número aumentará y podrás comprobarlo en el indicador "PROBES".

MAPA ESTELAR.- Con ésta opción, cambias lo que haya en la pantalla, por la vista de 88 constelaciones en el firmamento. La necesitas para recibir alguna transmisión, para lo cual se te dará la longitud y latitud de la constelación de la cual procede. Puedes situarte en ella, utilizando los botones "LONG" y "LAT" o bien situando el puntero dentro del recuadro de





localización, y llevándolo en su interior, hacia la dirección hasta la cual deseas que se desplace el conjunto del mapa. Al avanzar en la dificultad, los casos son más desafiantes, y puede llegar un momento en el que se te diga el nombre de la constelación, pero no el sitio exacto, por lo tanto, deberás ser muy perspicaz al situarte, porque hay constelaciones bastante grandes. Una vez situado en la constelación, puedes comenzar a recibir la transmisión, pulsando el botón rojo correspondiente de la pantalla pequeña en la tabla de mandos.

En relación con el MAPA ESTELAR, dispones en la base de datos de la computadora, de opciones para borrar los nombres de las constelaciones, las líneas que las definen, etc... y si quieres ajustar la perspectiva, puedes hacerlo con "ROTACION" para situarte en relación con los polos celestes.

OPCIONES DE RASTREO

Este apartado comprende varias posibilidades:

- "PREGUNTAR A TESTIGOS".- Con esta opción puedes preguntar a cerca de los datos del alienígena que está situado cerca de las estación espacial donde estás.
- "DESCIFRAR FRECUENCIAS DE VILE".- Sirve para escuchar conversaciones a escondidas. Siempre habrá algo que cotillear ¿no crees? - "Start Search".- Escanearás el cosmos para recibir mensajes de las misiones ACME. Se te darán la Longitud y Latitud exacta, al menos en los primeros niveles. Una vez situado en la constelación exacta, con "Receive Transmision", podrás leer lo que tus scaners hayan recogido.
- "CONTACTAR CON INFORMANTE".- Tus informadores, que se encuentran en el VILE CLUB tomando una copa, te darán infromación valiosa, que debes recordar, para poder obtener la orden de arrresto.

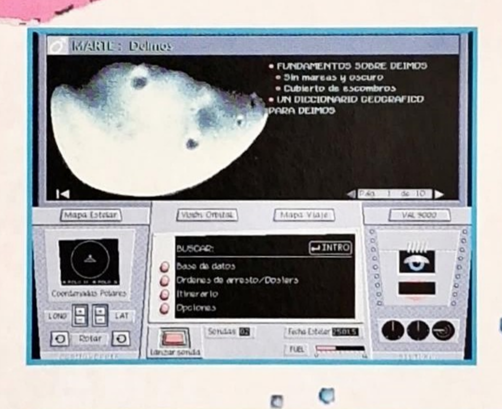
MENU BASE DE DATOS

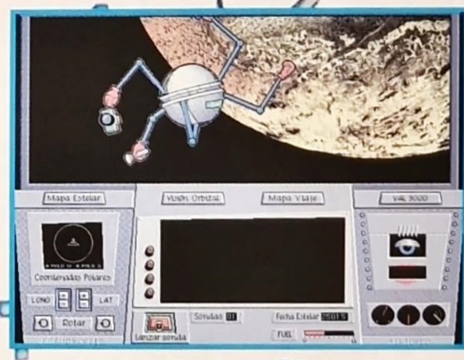
Amigo mío, ante esta sección hay que descubrirse, porque es lo más sofisticado y alucinantemente maravilloso que he visto jamás en mi vida. Es la base de datos de VAL 9000, y te proporcionará información a cerca de la historia, ciencia y mitología del espacio.

Para acceder a ella, simplemente "pincha" con el ratón hasta llegar a la información deseada. Tienes toda el saber conocido acerca de planetas, lunas, biografías de astrónomos, astronautas, misiones espaciales concluídas y previstas y un glosario de términos astronómicos. En las exploraciones, se te señalará en un esquema, con una flecha roja, la trayectoria seguida por las misiones espaciales, y si pulsas con el ratón en aquellas misiones en las que aparece un ojo a la izquierda del índice de misiones, podrás llegar a ver secuencias animadas de la exploración de Venus recogidas por la sonda Magallanes, o de Marte emitidas hasta nosotros por el Viking I: te aseguro que se te van a poner los pelos de punta, con sólo saber que son las imágenes reales captadas en el planeta por las sondas. Su manejo, aunque pueda parecer difícil a simple vista -dado lo grande que es-, es bastante sencillo.

Si te fijas, por otra parte, en la pantalla pequeña, sin salir del menú de la base de datos, podrás leer: - "Database": con éste botón podrás regresar al menú de la Base de Datos.

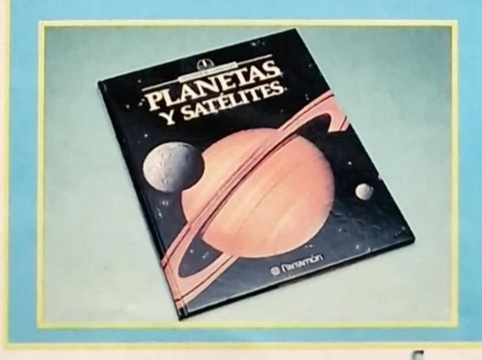
- "INFORMES/ARRESTOS": Te permitirá, una vez introducidos los datos del malvado (que puedes ir pasando si pinchas con el puntero repetidamente en el mismo sitio del dossier) te permitirá, digo, obtener automáticamente la orden de arresto de VAL, pinchando después sobre el pequeño cuadernillo que se encuentra abajo a la izquierda. Ten mucho cuidado con los datos que metes, porque si comienzas la caza y luego no es el sospechoso quien creías que era, deberás pedir disculpas por tu torpeza. Seleccionando cualquiera de los cuadrados podrás ver también los dossiers de los malhechores, que tendrás que leerlos, ya que es la única forma de conocer a los criminales y

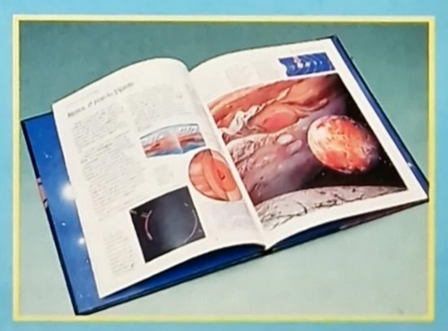




EL COMPLEMENTO PERFECTO

Estamos acostumbrados a que las aventuras protagonizadas por Doña Carmen vengan perfectamente ilustradas y, en este caso, la ocasión no requería un menor esfuerzo. "Planetas y Satélites" será pequeño en tamaño pero muy amplio en cuanto a pretensiones tanto en el campo de la piratería como para labores menos ilegítimas como lo son las educacionales. En él encontrarás datos muy elaborados sobre el tema estrella del producto: el espacio y sus secretos. Estas iniciativas deben de ser tomadas en cuenta por sus dos vertientes. Por un lado el control indiscriminado de las copias ilegales que tanto os perjudican aunque no lo creáis y por otro, el esfuerzo que supone obsequiar a los compradores con una interesante propuesta. Animemos tales propuestas.





poder interpretar las pistas que te den tus informadores, aunque es más fácil leerlos en el libro de instrucciones.

Ten en cuenta, además, que el único camino para poder descubrir al ser que persigues, son las informaciones de tus contactos.

- "ITINERARIO DE VIAJE": te permite ver la lista de los sitios por donde has viajado.
- "OTRAS": Activar sonido, salir, etc, que ya conoces. Pero hay una opción de éstas, que es muy importante: puedes salir grabando el juego, de tal forma que si no lo puedes terminar en ese momento, puedes continuarlo en otra ocasión, o por el contrario, si no te interesa ésto, salir sin grabarlo sin más.

OPINION GALACTICA

Si eres amante de la astronomía, te aseguro que vas a alucinar con éste juego.

La verdad es que estaba tan excitado al comenzar a escribir sobre él, que no sabía muy bien cómo hacerlo, ya que tiene tantos y tan variados motivos de elogio, dada su perfección y la singularidad de sus características, que no quisiera por nada del mundo que, a consecuencia de mi torpeza, llegase yo a empañar la brillantez del mismo.

Verás; te digo ésto, porque si hay algo en éste mundo que me saque de mis casillas, es la Astronomía. Es algo que realmente me apasiona, y una verdadera vocación. Por eso, cuando comencé a jugar con "Carmen Sandiego en el Espacio", y ví secuencias de la exploración de Venus, ¡las reales!, tomadas por la sonda Magallanes, o aquellas imágenes de Marte, traídas por el Viking I; cada vez que me trasladaba a un planeta o cuerpo celeste distinto, poder ver la verdadera imagen del mismo, estudiar sus características, indagar en los auténticos archivos de la NASA, aprender cosas viendo su misma realidad, y un tan largo sinfín de datos, dignos de cualquier observatorio astronómico del mundo; sencillamente, tuve que reverenciar la calidad del juego, y decidir que, hasta hoy, todos aquellos juegos sobre los que escribí, diciendo lo maravillosos que me parecieron en su día, hasta hoy, digo, puedo asegurarte que ¡¡NO HABIA VISTO NADA IGUAL!!, ni siquiera aproximado a "Carmen Sandiego en el Espacio".

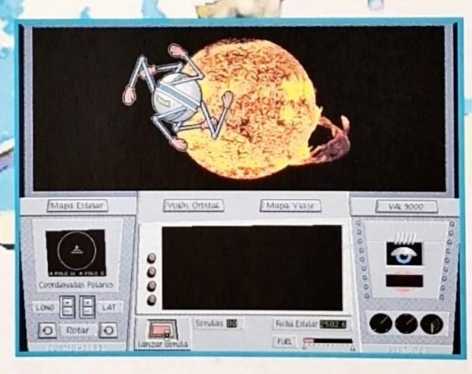
"Carmen Sandiego en el Espacio", es una forma inteligente de divertirse, PERO TAMBIEN DE APRENDER, ya que sus creadores, han sabido acercarnos mediante la diversión, un sinfín de interesantísimos datos de una ciencia poco común, a través de la -vuelvo a repetirlo porque es digno de mención- maravillosa y sofisticada base de datos, a la cual es tan fácil acceder como encender un televisor. Por otra parte, aunque se trata de un juego serio en su realización, no deja de estar lleno de divertidas secuencias, ni poblado por los más insospechados alienígenas, los cuales te sorprenderán por sus extrañas formas, que rozan lo risible, mediante los cuales vas a tener ocasión de comprobar hasta dónde llega la imaginación y el buen humor de los creadores de "Carmen Sandiego en el Espacio".

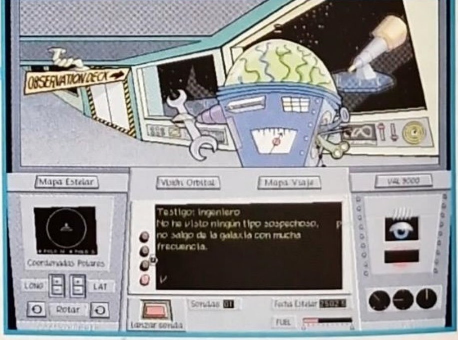
José Villalba Medina.













¡Si miras al cielo y no ves la luna, piensa que alguien puede haberla robado!

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala en el Cosmos!™

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

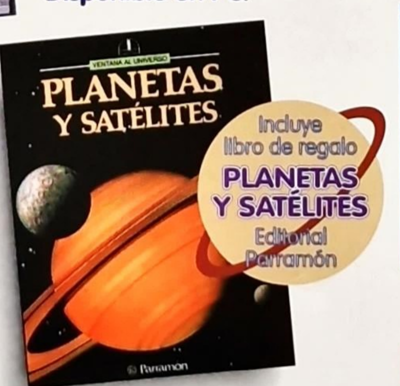
FUNCIONA BAJO WINDOWS Y DOS

Aventura Gráfica

¡Dios mío! ¡La célebre Carmen Sandiego ha instalado su base de operaciones en el espacio! Ella y su banda de 14 forajidos extraterrestres están recorriendo el sistema solar robando siempre que pueden. La división intergaláctica de la agencia de detectives Acme cuenta contigo para acabar con el crimen. Por eso, ¡prepárate para una persecución terrorífica a través de las estrellas y a luchar en el universo para conseguir pistas vitales!

Disponible en PC.





¿Dónde está Carmen Sandiego? Búscala en el Tiempo.
Disponible en PC y Amiga.

¿Dónde está Carmen Sandiego? Búscala en el Mundo.
Disponible en PC y Amiga.

Where in the World is Carmen Sandiego?
Disponible en PC MS-DOS CD-ROM.

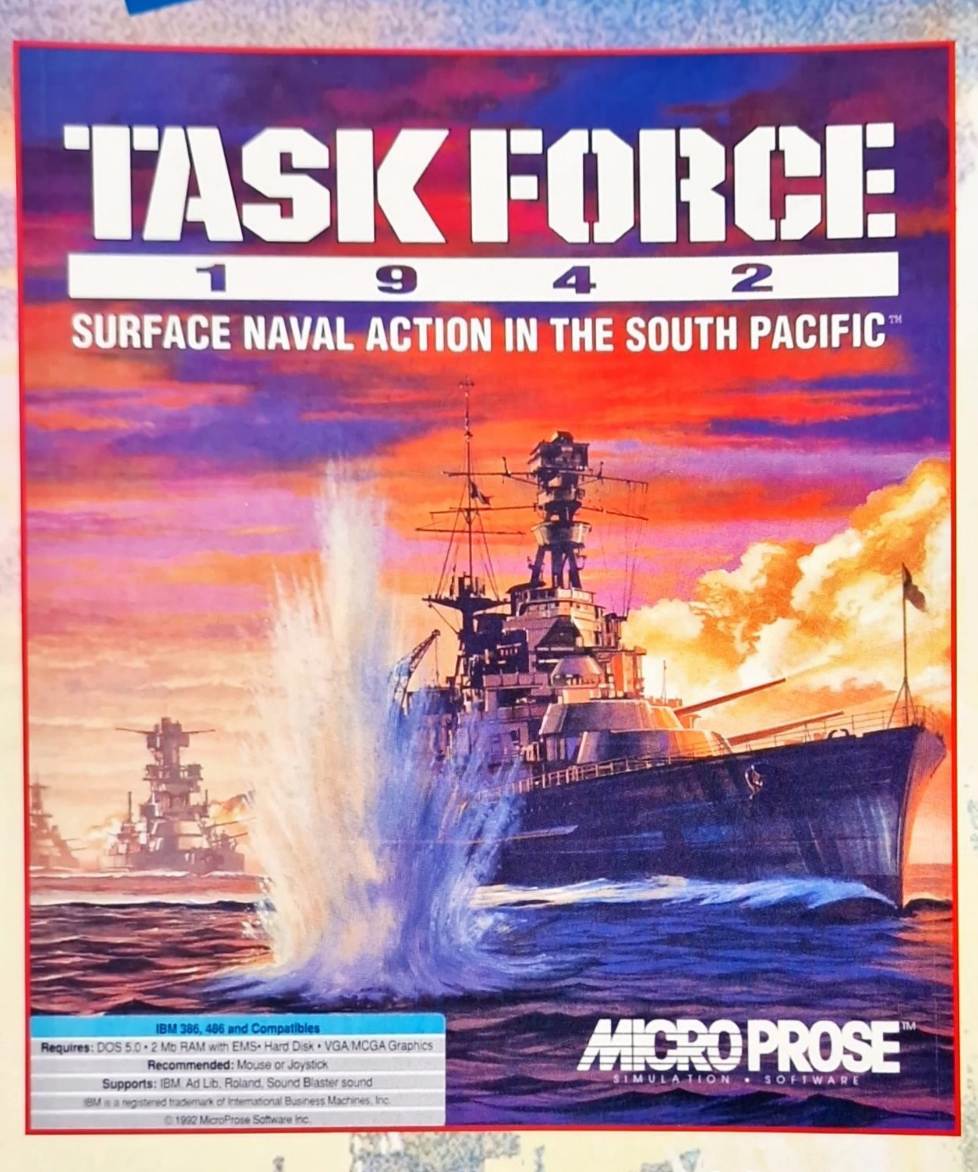
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala en el Tiempo!

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEG ¡Búscala por todo el Mu





- OK Pasarela: TASK FORCE 1942
- Compañía: MICROPROSE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.



RECORDANDO LA HISTORIA

En el verano de 1942, en plena II Guerra Mundial, la flota norteamericana del Pacífico se había recuperado de las pérdidas ocasionadas con el histórico ataque japonés a Pearl Harbor hasta tal punto que se encontraba en disposición de oponerse a los esfuerzos de Japón por extender sus conquistas.

Los japoneses tenían establecida una poderosa guarnición en Guadalcanal, en las islas Salomón, zona muy deseada por la marina Norteamericana. Esto dio lugar a la contemplación de una laboriosa campaña naval con la que los Japoneses trataban de destruir a los invasores norteamericanos y sus fuerzas de apoyo, con la única pretensión delos cuales quadueñarse del control de las islas Salomón.



Si os preguntase a qué tipo de programas se dedica MICROPROSE, todos vosotros me responderiáis a coro: ¡¡A SIMULADORES!!, y es que en este tipo de juegos son seguramente los mejores, pero ellos piensan que aún pueden hacerlo mejor y no dejan de superarse día a día. Si no me creéis, observar este avanzado y perfeccionado simulador naval sobre las Guerras del Pacífico Sur durante el año 1942

FUEGO A DIS



CAMBIANDO LA HISTORIA

No os contaré cómo ni quién salió vencedor de tal batalla ya que ahí es donde entráis vosotros en juego, para repetir o cambiar la historia.

"TASK FORCE 1942" nos brinda la oportunidad de luchar al lado de la flota norteamericana o bien en el bando contrario, la Armada Imperial Japonesa. Tanto en uno como en otro tendrás que luchar con tus enemigos en batallas aisladas o bien enfrentarte en campañas totales como la de Guadalcanal, el verdadero corazón de TASK FORCE.

El deber de cada Oficial, independientemente del bando que defienda, es la de destruir el mayor número de barcos de guerra enemigos posible. Todo barco tiene su propio mando, pero tú estás por encima de todos los comandantes de tu flota, la cual suele constar de ocho barcos o incluso más.

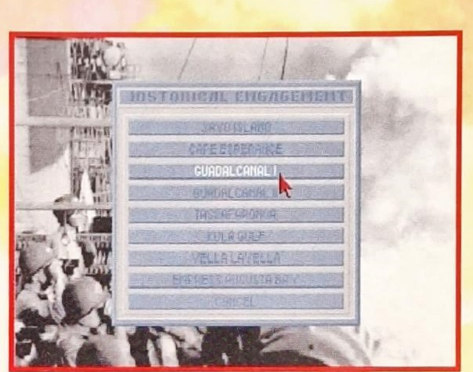
Las decisiones estratégicas no podrán hacerse sin información, particularmente acerca de movimientos y actividades del enemigo; esta información nos vendrá a través de la inteligencia naval, de los observadores de costa y de la demás gente que esté a nuestro servicio.

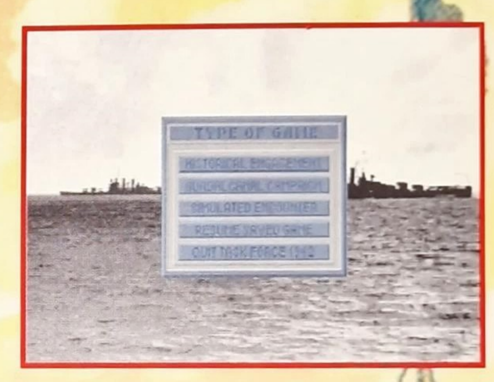
UN MANUAL MUY COMPLETO

Tanto si te sitúas en el bando de los Japoneses como si lo haces al lado de los estadounidenses se te facilitará, como comandante que eres, un libro que te ofrece una completa guía de identificación, clasificación y descripción de los diversos tipos de barcos de guerra del enemigo que pudieses encontrar en las salvajes aguas del Pacífico.

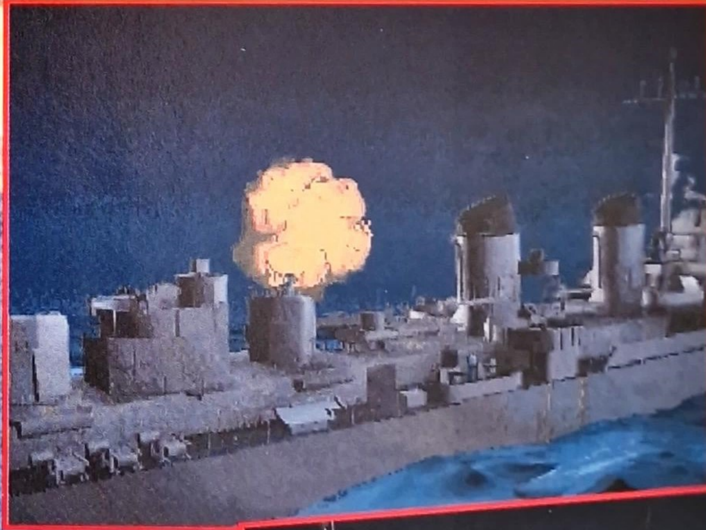
De todas maneras, queda meridianamente claro que todo Oficial de la Armada que se precie está en la obligación de mirar el manual del juego, ya que en él aparecen lecciones sobre batallas que se-



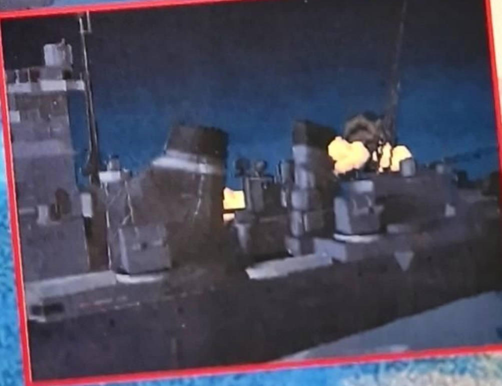




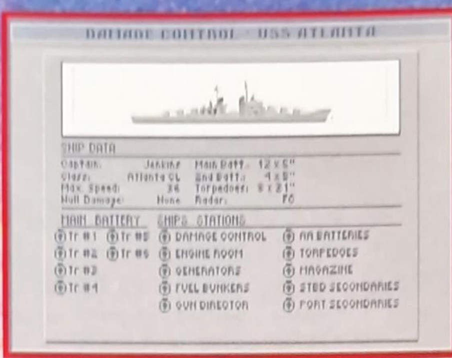




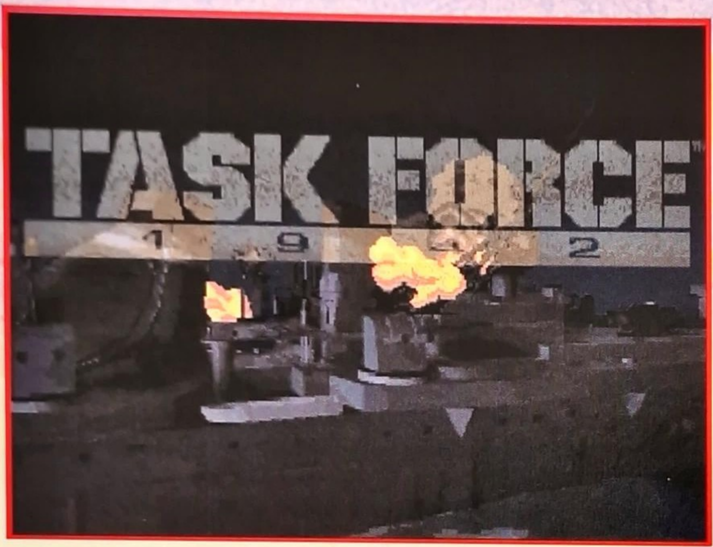
CRECCION













rán de gran ayuda cuando el momento lo precise.

"TASK FORCE 1942" ocupa un lugar privilegiado en lo que se refiere a simuladores de la II Guerra Mundial en las aguas del Pacífico, por lo que no pueden faltarle detalles tales como: Multitud de barcos fielmente reproducidos, la opción "Zoom" cuando estemos frente a los binoculares de un barco que nos permitirá acercar o alejar la visión de una zona determinada del horizonte, la posibilidad de avanzar o retroceder rápidamente el transcurso del tiempo, cartas de navegación, y todo esto acompañado de unos fabulosos gráficos y efectos sonoros que lograrán introducirnos en el mundo de los enfrentamientos navales.

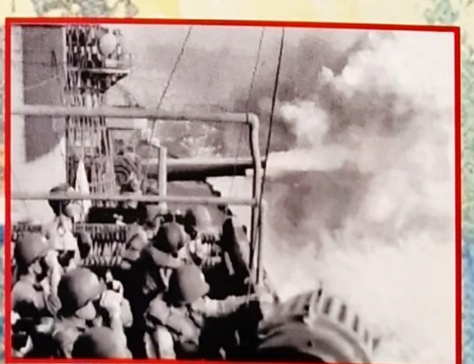
¿SERAS UN BUEN ESTRATEGA?

Desde tiempos muy remotos, los almirantes comprendieron que solamente el modo de control táctico sobre un grupo de barcos durante el caos de una batalla es tenerlos y moverlos en formación, estas son muy variadas y el juego nos dará opciones muy dispares, desde formarlos en línea o en columna hasta situarlos en escalón u otras formaciones más complejas. Tendrás que mandar de forma agresiva una flota de destructores, cruceros y navíos de guerra contra el enemigo.

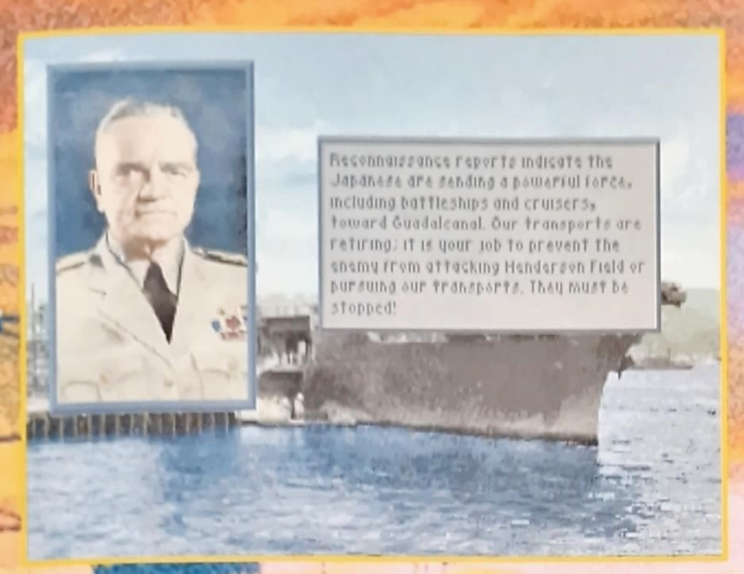
Tener bajo control todas las posiciones de batalla será crucial, deberás hacer movimientos estratégicos y de sorpresa con la "sana" intención de dejar aturdidos y con la capacidad de respuesta mermada a tus contrincantes.

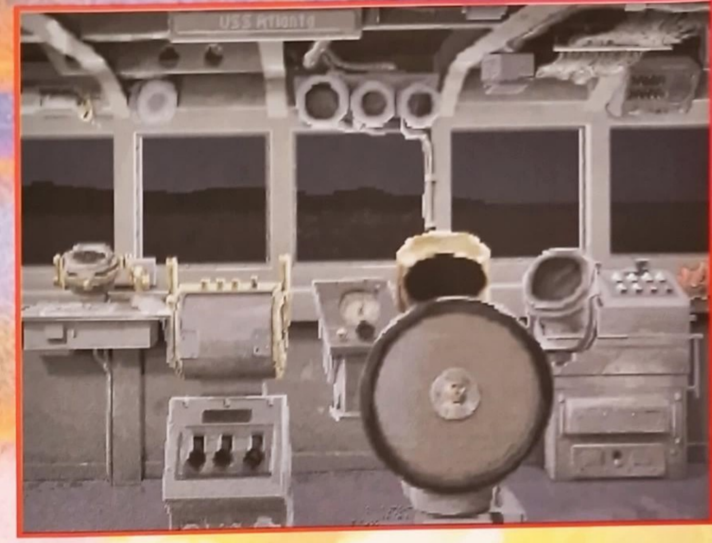
Cada barco tiene sus puntos débiles y fuertes y, en saber aprovecharlos de forma correcta, estará la clave de la victoria. Cuando por fin tus artillerías abran fuego, inmensas columnas de agua se levantarán rodeando los navíos de guerra y, entre la sorpresa y el pánico, el enemigo se preparará para contraatacar. Tras los enfrentamientos se hará un balance de los daños recibidos y si éste ha sido ninguno, mode-











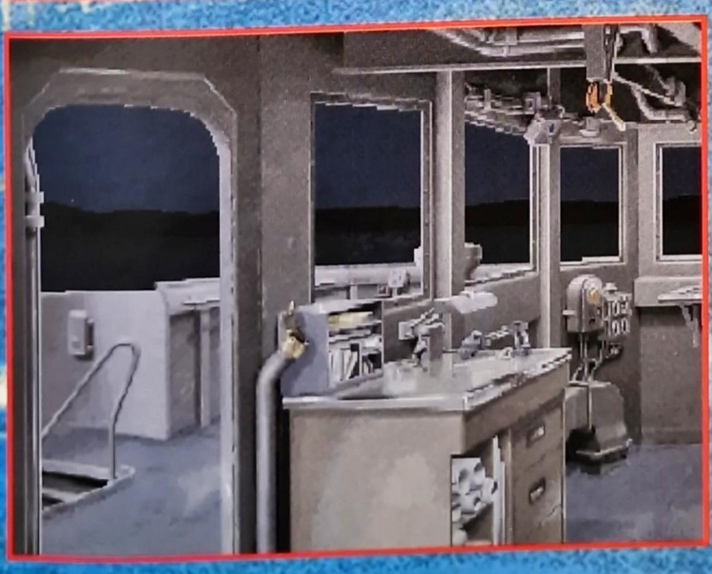
rado o ha llevado al hundimiento de algún barco.

La concentración deberá ser máxima si quieres salir victorioso de las batallas que propone este fabuloso simulador.

GUADALCANAL

Como os he comentado anteriormente la principal batalla de este juego es la de Guadalcanal, te aconsejo que antes de ponerte con ella intentes ganar en otros enfrentamientos. En esta histórica batalla tendrás que mantener de algún modo tus tropas en Guadalcanal suministrándolas víveres, haciéndolas llegar refuerzos en el momento que se hagan necesarios y al mismo tiempo, impedir la llegada de los suministros y refuerzos del enemigo, hundiéndolos si fuera posible bajo las profundas aguas del Océano. La victoria será para el que acabe ocupando en su totalidad la zona de Guadalcanal.





Los vistosos gráficos en tres dimensiones nos presentarán de manera formidable a nuestro enemigo, y en las escenas de lucha tendréis que recurrir a toda vuestra destreza y rapidez de reflejos para que la victoria se decante de vuestro lado.

EL MANEJO

Una forma fácil de manejar este simulador es mediante el uso del ratón o joystick, pero si decides manejarlo con el teclado te será imprescindible una plantilla que viene junto al juego, en la que se te indica para que sirve cada tecla, única manera de recordar las más de 30 distintas que pueden ser utilizadas en el transcurso del juego. Y es que, son muchas las opciones que tiene este simulador.

Otra posibilidad que nos propone el juego es poder crearnos nuestras propias batallas. Sentirás la gloria de las victorias cuando tus brillantes estrategias hagan mella en tus enemigos. Tanto si eres un buen estratega como si no este es un juego que no deberías dejar pasar.

Eso si, en un principio manejarlo puede resultar algo dificililllo, pero una vez que se sabe lo que se tiene que hacer...

JESUS HERVAS.



OK 90%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	87
Movimientos :	88



PAJA

- OK Pasarela: STRIKE COMMANDER
- Compañía: ORIGIN.
- Distribuidor:DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, AUDIO SP, ROLAND MT-32.

El F-16 ha sido, es, y por lo que augura este juego será, uno de los mejores aviones de combate aéreo. Debido en gran parte a su avanzada aviónica que ayuda al piloto de una forma asombrosa y que en este simulador se muestra con gran lujo de detalles para que puedas disfrutarla mientras te desenvuelves como mercenario allá por el año 2011.

Los simuladores aéreos solían aparecer como meros intentos de imitar lo que sería un vuelo en una de estas increíbles máquinas de guerra, utilizando para ello una escasa o incluso nula trama que nos enmarcase en el conflicto donde se desarrollan nuestras escaramuzas aéreas. Pero parece ser que se ha puesto de moda rodear con interesantes historias la acción que llevaremos a cabo en nuestros aviones, haciendo que no sólo nos dediquemos a derribar aviones a diestro y siniestro, sino que inmersos en una acción que explica el motivo de nuestros vuelos, encontramos un aliciente y una causa para "escacharrar" los aparatos enemigos.

UNA NUEVA HISTORIA

La historia que da pie a este simulador, es bastante interesante y bien podría ser guión de alguna película del género. En ella se explica el cómo y el porqué de las misiones que se nos plantean en el juego.

Nos encontramos en el año 2011 y los acontecimientos transcurridos desde 1992 hasta la fecha, han dado un giro de 180 grados a la situación socio-política del mundo, el cual ha visto cómo lo que se llamó "perestroika" y que parecía el fin de las tensas relaciones entre los bloques de este y occidente, desembocó en un auge de los nacionalismos, provocando la aparición de unos gobiernos aun más duros con occidente y en concreto con los EE.UU. Además el acallado Irak desde la la "Tormenta del Desierto", parece resurgir de sus cenizas y provoca otro conflicto que desemboca en una destrucción masiva de los campos petrolíferos emplazados en esta zona, siendo el eslabón de una crisis en el mercado de crudos que fuerza a

ROS DE ACERO

EE.UU la búsqueda y explotación masiva de los últimos reductos petrolíferos marítimos y de Alaska, incrementando preocupantemente el uso de la energía nuclear.

Esto provoca la aparición de una serie de eco-terroristas que se dedican a atentar violentamente contra los últimos medios energéticos que poseen los EE.UU. agravando aún más la situación económica de la nación. La consecuencia de todo ello se veía venir y significó el irremediable segundo gran colapso de la economía americana, con consecuencias mucho mas dramáticas que su antecesor de 1930, pues se dieron unos factores añadidos que dieron como desenlace final el florecimiento del secesionismo dentro de los estados americanos.



La solución para "buenos" y "malos" empieza a pasar por contratar los servicios de escuadrones mercenarios que defiendan sus intereses, hecho que causa una fuerte demanda de estos escuadrones paramilitares, afincados principalmente en Estambul, donde apareció un creciente mercado de mercenarios dedicados exclusivamente a cubrir las necesidades defensivas u ofensivas de las multinacionales. Aquí es donde entras tú a formar parte de la historia dada tu pertenencia a uno de estos comandos.

ARMAS Y MUNICIONES

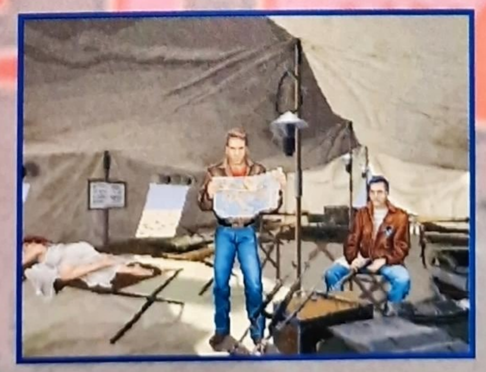
Está claro que las armas de guerra más importantes y eficaces son los aviones de combate que, dotados con un pequeño arsenal bajo sus alas, son capaces de cumplir su cometido con una precisión quirúrgica, lo cual hace que la élite de los mercenarios sean diestros pilotos forjados en mil batallas en las últimas guerras. Tú formas parte de un grupo de pilotos pertenecientes al escuadrón denominado "Gatos Salvajes". Su base de operaciones es conocida por "El Cubil" por su desastroso estado arquitectónico. En ella, aparte de hangares con armamento y aviones, están los barracones de los pilotos y la oficina desde la que se manejan las astronómicas







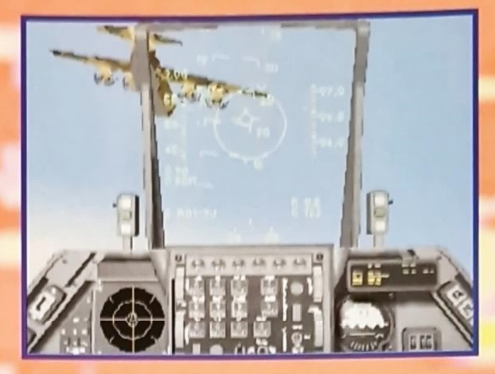




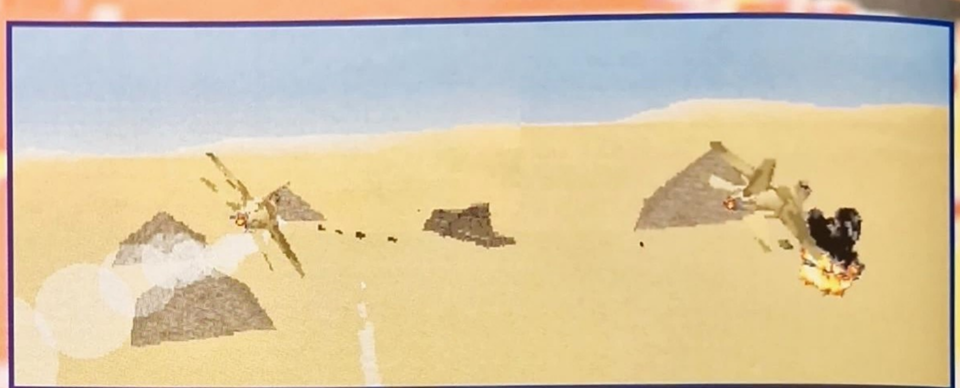


cuentas de armamento y medios operativos.

Todo esto supone un breve resumen de la trama del juego, seguramente válido para que te des cuenta de las misiones que has de afrontar. Encargos de magnates e industriales para que de una forma limpia y rápida destruyas los objetivos que te indiquen, intentando ahorrar el máximo posible de armamento, para que las cuentas de la base no disminuyan. En caso de victoria, en vez de rango como en el resto de los simuladores, obtendrás una sustanciosa cantidad de dinero que pasará a las arcas del escuadrón, permitiendo la compra de más y mejor armamento.







SELECCION

Los menús de selección están constituídos por escenarios que recuerdan una videoaventura, al obligarte al uso del ratón, pudiendo seleccionar objetos y personajes.

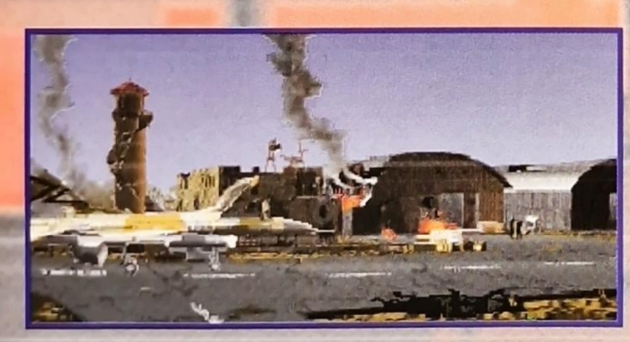
Los Personajes (principalmente pilotos), te ayudarán a obtener puntual información sobre el estado en que se encuentra la base, el resto de los pilotos y los objetos para las operaciones de salvar la partida, seleccionar armamento, ver el estado de cuentas, etc...

Después de pasar una serie de menús y haberte deleitado con las magníficas animaciones que los enlazan, te encontrarás por fín sentado en la cabina del avión y, si realmente eres aficionado a la aeronáutica, seguramente se te pondrán los pelos de punta por el enorme realismo con que se presenta la carlinga del aparato. Describirla sería sencillo debido a la enorme exactitud de su diseño, solo habría que remitirse a algún libro de aviones donde se puedan ver dichas cabinas, pero por si no tenéis ninguno de ellos, pasaré a resumiros sus principales atributos.

SUBIDOS A LAS NUBES

Nada más sentarse, aparece la consola principal coronada por el HUD. Dicho "aparatito", es un cristal transparente colocado en el ángulo de visión frontal del piloto de tal forma que refleja información sobre el vuelo sin anular la visión del entorno. En él podrás observar una multitud de números y simbología que indica el estado de: velocidad de vuelo, ángulo de cabeceo, enclavamiento y seguimiento del blanco por radar, altitud absoluta y sobre el nivel del mar, intensidad de la fuerza "G", rumbo de navegación, indicador de pérdida de sustentación, "chivatos" del combustible, vector de velocidad y puntería de las armas.

Cuando se active algún arma, el sistema HUD comenzará a prestar su principal función que es la de punto de mira para el armamento. Dispones de siete modos distintos de puntería: tres para ataque aire-aire (combate aéreo DGFT, misiles de corto alcance y misiles de alcance medio) y cuatro para aire-tierra (modo de ataque en vuelo bajo STRF, modo de infra-rojo,





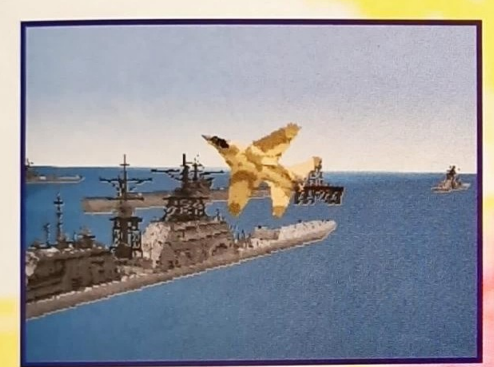


punto de impacto calculado continuamente CCIP y punto de disparo calculado contínuamente CCRP).

Al lado izquierdo del HUD, encontraremos los indicadores de enclavamiento radar e infrarrojo, para avisarnos que estamos siendo apuntados por alguno de estos dos medios. Bajo estos se encuentra el indicador de aviso de amenaza (mira TWI o RAW), consistente en un monitor circular







que a modo de radar te indica con una serie de iconos la posición, velocidad, distancia y tipo de enemigo (bien sea avión o misil) que te está enfocando con su haz de radar para intentar derribarte.

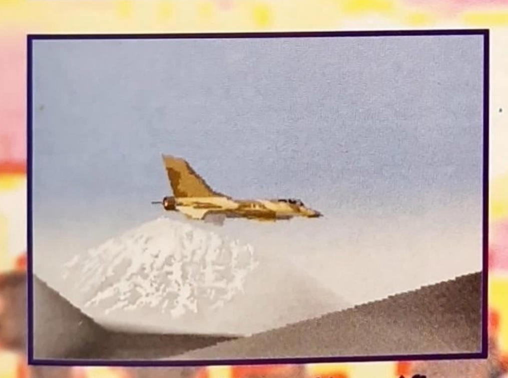
Por último cuentas con dos pantallas multifunción (MFDS) que conmutan la información que presentan según se pulse determinada tecla, pudiendo elegir entre: informe sobre daños, seguimiento visual del objetivo, estado de las armas, pantalla de comunicación, radar aire-tierra y radar aire-aire. Todos estos controles y dispositivos vienen detalladamente descritos en el manual, donde además se dedican unos capítulos a enseñarte a pilotar el avión y a darte algunas clases sobre tácticas de combate aéreo.

HABILITACION DE HARDWARE

La calidad gráfica que se derrocha en este juego tiene unas dramáticas consecuencias en cuanto a la memoria y velocidad con que debe contar tu equipo, pues la técnica "bitmap", logra disponer de unos paisajes y artefactos que parecen sacados de la realidad, hace que se necesite de unos 37Mb libres en el disco duro y un mínimo de 2'7Mb de memoria expandida, aparte de contar con un microprocesador 386 ó superior, al menos con 33Mhz.

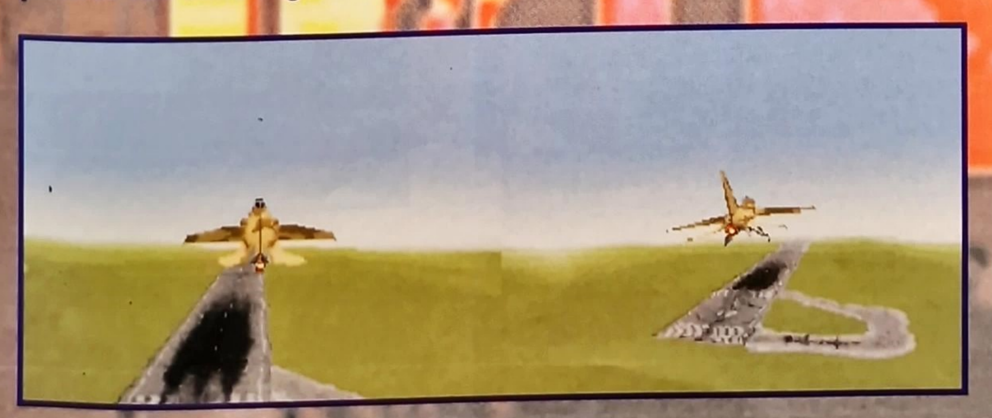
Pero en definitiva, si cuentas con todos estos requisitos y no te importa aprender algo más sobre dispositivos aeronáuticos, combate aéreo, armamento moderno, etc..., vale la pena alistarse en este escuadrón de mercenarios y sentir la tensión que imprime el encontrarte desafiando al destino dentro de la carlinga del espectacular F-16.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.





Una buena ambientación gráfica y un no muy lejano parecido con la realidad, dotan a "Strike Commander" de los parámetros suficientes para ponerse con éxito seguro a los mandos del género de simulación aérea.



OK 93%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	90
Movimientos :	90

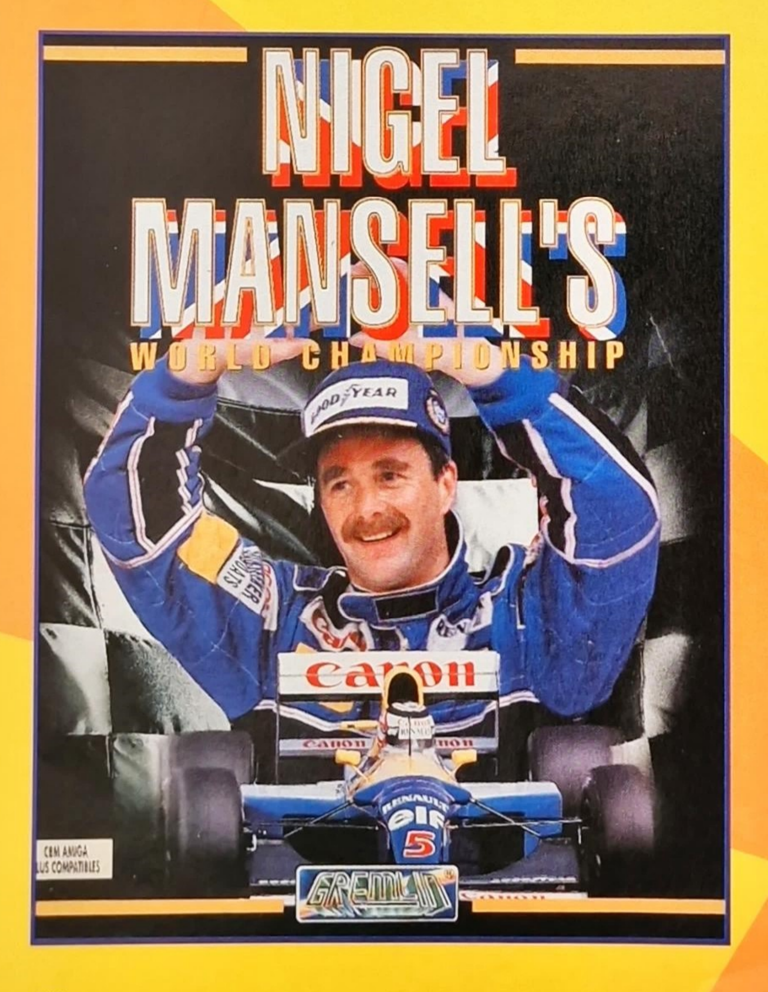

OK PC

Disney's
La Bella y la Bestia


Distribuido por
INFOGRAMES
ERBE
DISNEY
SOFTWARE

GRAN CONCURSO

GANA UN COCHE TELEDIRIGIDO Ó 50 SUPER CAMISETAS



Para participar en nuestro concurso "Nigel Mansell" organizado por Erbe Software, S.A. y Gremlin Graphics junto con la revista OK PC, deberás rellenar el cupón adjunto con las respuestas correctas en el plazo de tres meses (Julio, Agosto y Septiembre de 1993) y enviarlo a:

Editorial Nueva Prensa
Revista OK PC
Plaza del Ecuador nº2, 1º B
28.016 Madrid
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO NIGEL MANSELL

SOLO VALIDO PARA ESPAÑA



PREGUNTAS DEL CONCURSO

1º ¿Qué modelo de F1 pilota Nigel Mansell en el juego?

- Ferrari, Renault, McLaren, Ligier.

2ª ¿De cuántos discos consta el juego?

- 1, 2, 3 ó 4.

3ª ¿Cuántos circuitos contiene el juego?

- 8, 12, 16 ó 20.

4ª ¿Cuál es la longitud total del circuito de Australia?

- 1.643, 3.125, 2.348 ó 959 millas.

BASES DEL CONCURSO "NIGEL MANSELL" ORGANIZADO POR ERBE SOFTWARE S.A., GREMLIN GRAPHICS Y LA REVISTA OK PC.

1º En los números 12 y 13 de la revista OK PC se ofrece un concurso.

2º Podrán participar en el concurso, SóLO VALIDO PARA ESPAÑA, todos los lectores de la revista OK PC, que envien el cupón de participación "CONCURSO NIGEL MANSELL" (no serán válidas fotocopias) que aparece en la revista, debidamente cumplimentado, junto con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

EDITORIAL NUEVA PRENSA REVISTA OK PC
Plaza del Ecuador nº 2, 1º "B" 28016 Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NIGEL MANSELL .

3º Sólo podrán participar en el sorteo los cupones recibidos con fecha de matasellos desde el 23 de junio hasta el 31 de septiembre de 1993.

4º La participación en el sorteo es gratuita, no debiendo abonarse ninguna cantidad adicional al precio de la revista, que es de 600 pesetas.

5º Entre todas las cartas recibidos con las respuestas correctas se sorteará un coche teledirigido y 50 camisetas.

6º El ámbito de esta promoción es nacional.

7º Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de la revista OK PC correspondientes al mes de noviembre de 1993.

8º La fecha de comienzo de este concurso es el 23 de junio de 1993 y finalizará el 31 de septiembre de 1993.

9º El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

10º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPON PARA EL CONCURSO

Sí, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

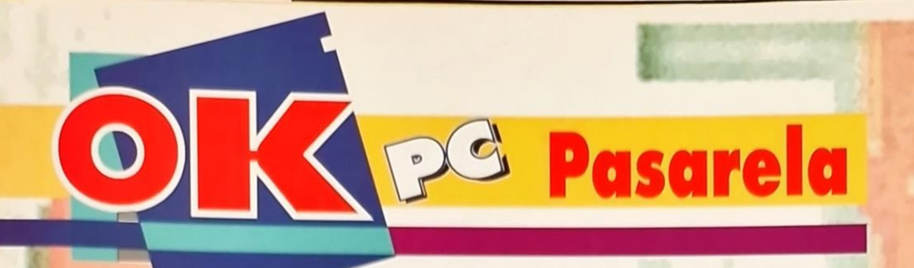
Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Teléfono: Firma:

- Respuesta a la 1ª pregunta:
- Respuesta a la 2ª pregunta:
- Respuesta a la 3ª pregunta:
- Respuesta a la 4ª pregunta:



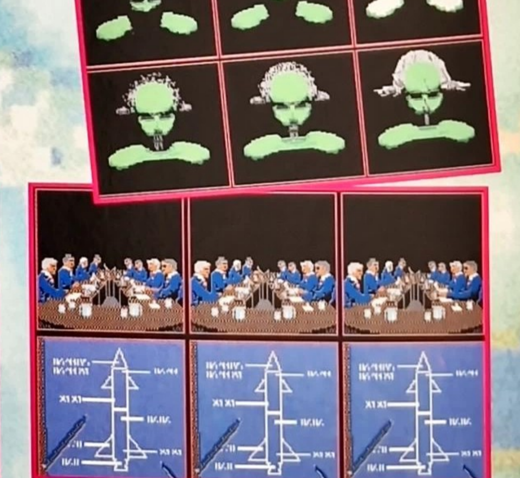
RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa- Revista OK PC
(CONCURSO NIGEL MANSELL)
Pza. Ecuador, Nº2 - 1º B, 28016 Madrid.

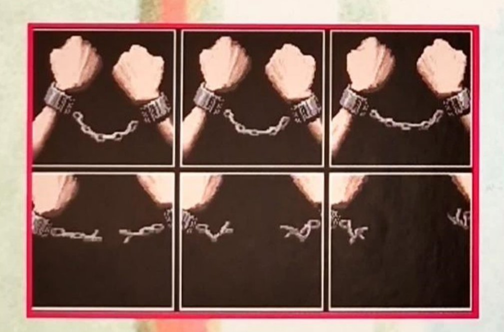


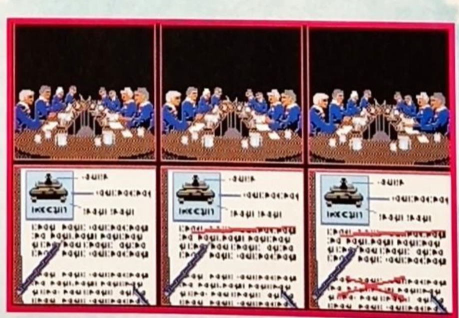
- OK Pasarela: SHADOW PRESIDENT
- Compañía: D.C. TRUE.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDSOURCE.

TODOS LOS H
DEL PRESID

Al mando de la nación más poderosa de la Tierra, serán puestos a tu disposición dinero, armas e influencia. ¿Fomentarás los derechos humanos o bombardearás el planeta?, ¿serás reelegido o asesinado? ¿soportarás el yugo del Poder Absoluto?









"Shadow President" es un programa que simula los avatares del poder presidencial de la nación más poderosa de la Tierra. Para ello tendrás, a tu disposición, la mayor base de datos existente que puedas imaginar sobre la situación de los paises del globo. La ayuda del ratón te permitirá acceder fácilmente a cualquier punto que desees del juego.

Basado en los archivos de la C.I.A. y en años de investigación, presenta una visión informal del Departamento de Estado, para ayudar al desarrollo de la estrategia en la N.A.T.O.

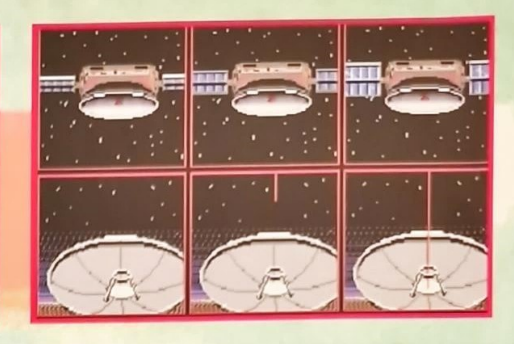
El funcionamiento es simple: TU eres el presidente: no te haces el presidente.

Por medio de una trama, eres nombrado presidente y desde ese momento tienes acceso a toda la información, con las responsabilidades que implica el hecho de ser el depositario de tanto poder.

Los temas que trata, están vigentes dentro de la más rabiosa actualidad, tratando









OMBRES ENTE

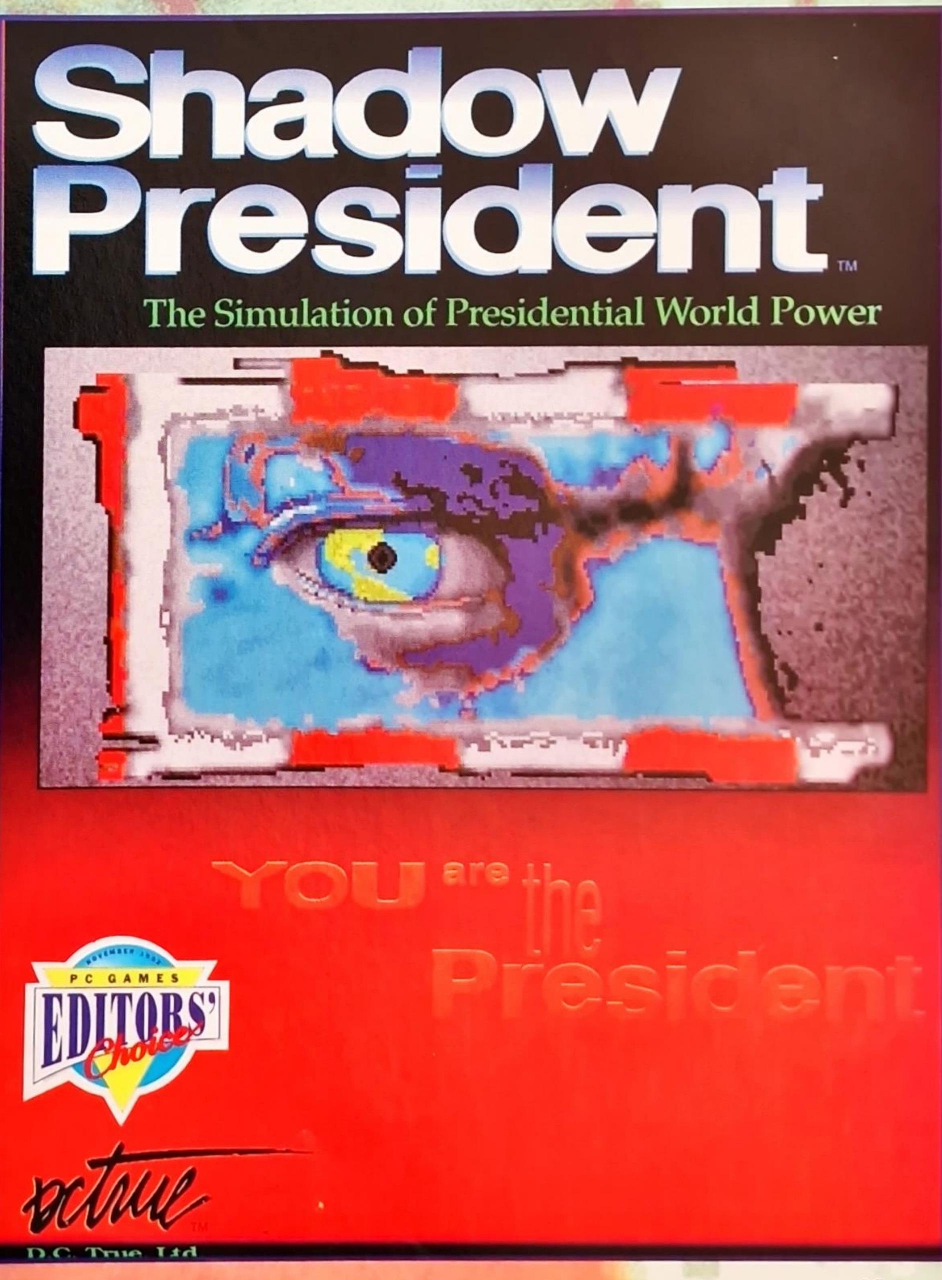
de evitar algunas moralidades: adelántate al mundo con la Bomba Atómica: es algo que no se te va a impedir, pero debes cargar después con las responsabilidades.

Es un programa fácil de usar -con siete consejeros en tu habitación para ayudarte-, en el cual tendrás acceso directo a los archivos de la C.I.A. cuya extensión se aplica en más de 600 páginas a más de 150 países de la Tierra. Dado que eres el depositario del poder más grande del planeta, tendrás también acceso a las noticias que vayan produciéndose en el mundo. La Inteligencia Aplicada, te permitirá rastrear más de 30.000 variables. Deberás tomar decisiones que afectarán al mundo entero, pero tambien debes seguir gobernando el país del cual eres presidente; por eso, cada partida es única, ya que, dependiendo de la decisión que tomes en cada momento, ante una circunstancia concreta, el simulador devendrá por unos u otros derroteros, conduciendo a un final distinto si la decisión es otra.

ESCENARIOS.

La acción puede discurrir a través de cuatro escenarios mundiales, o circunstancias que se den en el planeta:

■ **TIERRA VIRTUAL:** es el escenario que se graba por defecto al comenzar la partida. Es Junio de 1990. El muro de Berlín ha caído, el Oriente Medio está a punto de estallar, nadie sabe de la existencia de la operación "Tormenta del De-



sierto" y nadie espera una intervención soviética: es tu primer día de trabajo.

■ **SUPER IRAK:**

En éste escenario, se concede gran poder a Irak. Controla el 46% del petróleo mundial, ya que U.S.A. fracasó en su intervención. Sus misiles apuntan a todas partes...

■ **LA GUERRA DE LOS RECURSOS:**

El mundo experimenta un mayor desarrollo: los recursos petrolíferos y minerales se agotan. Los nacionalismos barren el planeta. El Noreste asiático está a punto de estallar. La situación es dificil en Centroamérica y America del Sur. La calidad de vida mundial baja y la ansiedad nuclear aumenta.

■ **EL DECLIVE DE LA ECONOMIA DE U.S.A.:**

Japón y Alemania prosperan. El derroche en U.S.A. entre 1981 y 1996 es increíble. La economía soviética se ha colapsado y la norteamericana está aislada. La actividad crece cada vez más en China y Japón está preparando un programa de armamento nuclear. Hace falta un esfuerzo para disuadir a China.

Desde la pantalla principal, podrás acceder al resto de las informaciones: desde aquí, podrás tener una visión global, regional o puntual de cualquier país del planeta. Con el filtro, podrás acceder a la información existente sobre el mismo: Social, Economica, Política, Militar-Nuclear y las inquietudes del futuro. Desde los archivos de la C.I.A.: Geografía, Población, Gobierno, Economía y Defensa. También puedes desde ésta pantalla, inspeccionar la distribución del Gasto Público , así como acceder al System Menú, que comprende diversas posibilidades: desde salvar o rescatar del disco una partida, hasta volver al DOS, pasando por el menú de opciones del simulador o la elección de uno de los cuatro escenarios donde tendrá lugar tu frenética actividad.

En la parte superior derecha de la pantalla principal, encontrarás tres grandes botones ilustrados:

■ El primero corresponde a unas gráficas, en la cuales podrás advertir la influencia que, en el mundo, tiene el país con el que estás trabajando: verás la barra de influencia total, la del nivel de influencia moral, su ambición y la calidad de vida. Es el TEAQ.

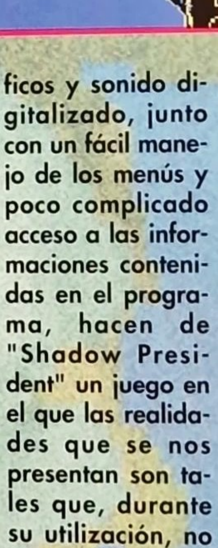
■ El botón intermedio, que lleva impresa la imagen de la Tierra, te permite una rápida evaluación del planeta.

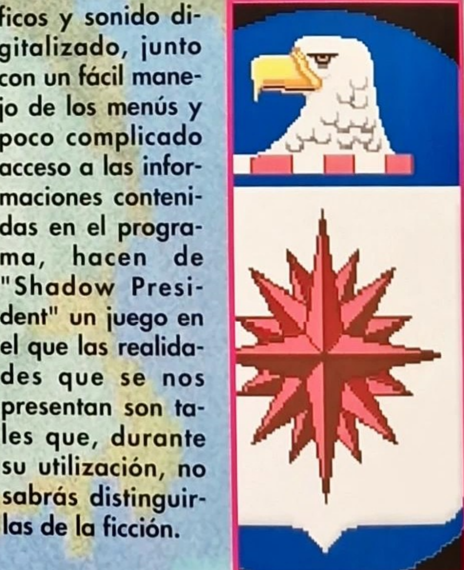
■ Por último, el botón "Ciudad", te indicará en un gráfico, simulando la ciudad más importante de ese país, todos los datos económicos, de calidad de vida, poder militar, etc. que habías consultado antes, pero representados en factorías, parques, edificios, centrales nucleares, etc. distribuidos en los diversos cuadrantes del gráfico. Cada uno de éstos cuadrantes, tiene diez niveles de desarrollo. Es como la visión del país a través de su ciudad.

Para ayudarte en tus tareas, dispones de siete consejeros: El Jefe de Personal de la Casa Blanca, el Consejero de Seguridad Nacional, el Secretario de Estado, el Secretario de Defensa, la Secretaria de Prensa, el Director de la Agencia Central de Inteligencia C.I.A. y el Consejero de Economía.

Cada uno te aconsejará, en su campo, a cerca de lo que necesites saber en un momento dado.

Bien, y ahora que el devenir de los acontecimientos de nuestro mundo actual, depende de las decisiones que tú tomes; como depositario del más completo poder perteneciente a la nación más poderosa de la Tierra, ¿qué vas ha hacer?: ■ Dedicarte a aliviar el hambre y la economía devastada. ■ Dirijir tu política hacia una reducción de los conflictos militares en el mundo. ■ Empeñar tus esfuerzos en trastornar gobiernos a través de operaciones secretas. ■ O... dominar el planeta por la fuerza... ? Como puedes apreciar en ésta visión global de "Shadow President", las responsabilidades del jugador, la exactitud de los datos, el realismo de las consecuencias de tus decisiones y el análisis verídico de las situaciones vividas en el plantea; aderezado con buenos gráficos y sonido digitalizado, junto con un fácil manejo de los menús y poco complicado acceso a las informaciones contenidas en el programa, hacen de "Shadow President" un juego en el que las realidades que se nos presentan son tales que, durante su utilización, no sabrás distinguirlas de la ficción.





José Villalba



Medina.

OK 90%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	80
Originalidad:	100
Movimientos :	90



¡¡DALE CINE A TU PC!!
AN AMERICAN TAIL
Las Aventuras para Ordenador de Fievel y sus Amigos
PROEIN
EL JUEGO DE ORDENADOR
The New York Newspaper
WET BANDITS ESCAPE!
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
Capstone
PROEIN
Unete a la firma de abogados de McKenzie, Brackman...
CALIFORNIA
LA LAW
La ley de Los Angeles
PROEIN
ElJuego de Ordenador
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
CHESS WARS
In A Deadly Game Of Chess!
Terminator Is Back...
Capstone
UNA NOVELA DE TERROR DE STEPHEN KING
LA MITAD OSCURA
Capstone
PROEIN
LA PIRATERIA ES DELITO
Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID

LA HISTO[RIA] MAS BELL[A]

- OK Pasarela: *LA BELLA Y LA BESTIA*
- Compañía: DISNEY.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDBLASTER, SOUND SOURCE.



Erase una vez... hace tiempo, en un gran castillo, allí donde el bosque es más espeso, vivía una Bestia. Muriéndose porque nadie le amaba, los pétalos de una rosa, regalo de aquel Hada, contaban sus días... Se enamoró de la hija de un aldeano al que secuestró; pero su amor no era correspondido. ¡Aprisa! ¡Prepáralo todo para la más fastuosa de las fiestas y haz que Bella y Bestia se enamoren! ¡¡Su vida depende de TI!!

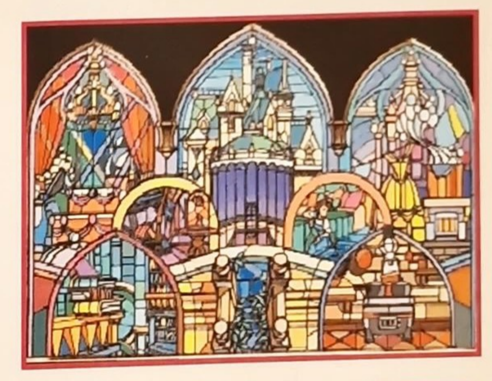
UNA HISTORIA DE AMOR

Para enamorar a una persona, hay que actuar con delicadeza, con prontitud... desplegando un alarde tal de amabilidad y dulzura que, hasta a los más refinados cuesta -a veces- gran trabajo. Regalos, pequeños detalles sin importancia... configuran una trama tan exquisitamente planeada, que, desde su concepción, hasta que la llevamos a término, la gran maraña de cariño que se va extendiendo alrededor de la persona a la que van dirijidas nuestras atenciones, acaba por envolverla en una nube de dulzura, de la cual no puede escapar, yendo a terminar -por tanto- dentro de las redes de la persona que las tendió.

Esto, que a simple vista, resulta tan romántico y delicado, tan poético que nos hace preguntarnos ¿quién podría escapar de unas redes así?, es muchísimo más complicado cuando la persona que ha de tender las redes, es la Bestia más salvaje de la comarca, que está enamorada de la más preciosa entre las muchachas de la región: culta, educada, simpática... Perseguida por un pretencioso bruto del lugar,

RIA DE AMOR
A DEL MUNDO



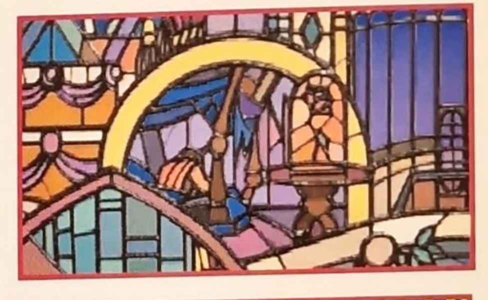


que a todas enamora con su físico; está aburrida de sus proposiciones vacías.

Pero la Bestia se encuentra en estos momentos en desventaja, porque tú sabes qué es lo que se debe hacer para conquistar a una dama y él sin embargo, no. Así las cosas, creo que es de justicia, que ayudes a la Bestia a conseguir sus propósitos, ya que él, en tu lugar, haría lo mismo.

Pero ¿cómo explicar a alguien que regale flores, cuando se dedica a pisotear las que encuentra a su paso? o, por el contrario ¿cómo decirle que abrace suavemente la cintura de una muchacha, si siempre que ha agarrado una cintura fue para destripar algún animal salvaje que le serviría de cena, en esa misma noche de tormenta?, ¿cómo bailar cuando hace años que no se escucha música en el salón de baile del palacio? ¿comería con cuchillo y tenedor alguien acostumbrado a desgarrar las piezas con las uñas de sus dedos y con sus colmillos? Como puedes comprobar, la tarea que te espera es árdua, pero si no la llevas a cabo, Bella nunca se dará cuenta de que la apariencia física no significa nada, cuando dentro se encuentra un ser maravilloso.

Bestia no reconocerá que se ha enamorado de Bella, por eso, toda la servidumbre, convertida en la vajilla y utensilios del castillo, que también están encantados por el hechizo del Hada, que dejó a Bestia la Rosa Contadora de Días, van a ayudarte en lo posible para que se realice el milagro. Ellos saben lo que debe hacerse, pero no pueden hacerlo, ya que sus movimientos están limitados a los propios del utensilio en el cual se han convertido. Por lo tanto, para llevar a cabo tu misión, debes obedecerles en todo momento, y comprobarás cómo tus esfuerzos dan sus frutos en poco tiempo.



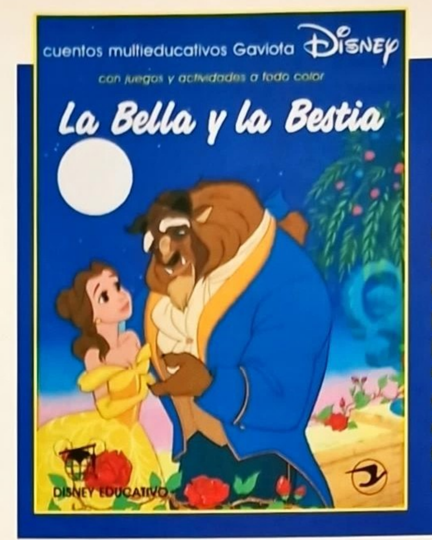


COMO SE JUEGA

Verás, la mecánica del juego es la siguiente: aparecerá primero una vidriera doble: a un lado una rosa, al otro (derecha) un ramo de nueve rosas. Es la forma de elegir el nivel fácil o difícil del juego. El juego no varía en ninguno de los dos niveles, de no ser porque en el difícil, hay lo mismo que en el fácil, pero con mayor número de condiciones a superar en cada una de las pruebas que elijas para hacer que Bestia y Bella se enamoren.







UN CUENTO CON RAZON DE SER

"La Bella y la Bestia" es un producto que esta "condenado" al éxito por su alto contenido de gráficos, sonidos y trama, pero lo más importante es que se trata de un juego en el que el verdadero protagonista será el propio ingenio del jugador. Si jugar es ya un regalo para nuestros sentidos, también lo será el cuento que acompaña al juego. Una preciosa historia que podrás disfrutar también con su lectura y con la solución a todos los pasatiempos que se incluyen al final para que tal y como has hecho en tu ordenador, lo puedas hacer sobre el papel. Una gran idea, cortesía del distribuidor.

Elejido el nivel, se te mostrará la Gran Vidriera con el castillo y su salón de baile, la habitación de Bella, la de Bestia, el jardín del castillo, la lavandería, la cocina, el espectáculo de Lumiére y la biblioteca.

Por encima de la vidriera, hay un cielo con un sol al principio y una luna al final, que te indicarán cuánto tiempo te queda para poder concluir la prueba con éxito y conseguir que los protagonistas se enamoren. Ten cuidado, ya que las pruebas, que al principio parecen una tontería, no son tan extremadamente fáciles de conseguir, ya que necesitan de grandes dosis de ingenio, poco común en éstos días. Te daré un ejemplo: un amigo mío, que se llama Gonzalo y tiene 28 años, se rió cuando le pregunté si quería jugar con la Bella y la Bestia. Pensó que era una tontería para niños, pero puedo asegurarte que se vió más que "negro" para conseguir pasar la prueba de la cocina, que fué la única que jugó completa, y la pasó gracias a mis indicaciones, que no fueron pocas. No es que sea un inútil (¿?), sino que hasta en las cosas que parecen más sencillas, siempre existe un grado de dificultad que no debemos despreciar de ninguna de las maneras, así pues, ya quedas avisado, y el que avisa... no es traidor. Por cierto, a Gonzalo, el juego le encantó.

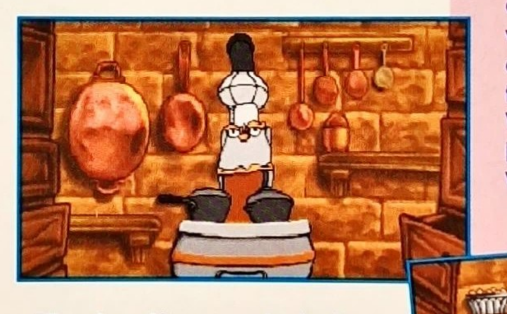


Bien, vayamos al grano de una vez: al comenzar, después de contarte la historia, aparecen Lumiére (púlsalo si deseas abandonar el juego), el reloj Cogsworth (para entrenarte) y la Tetera, la madre de Chip (si quieres comenzar ya la aventura). Pulsa donde quieras y después elige la parte de la vidriera que consideres más interesante para jugar.

A continuación voy a explicarte cada uno de los apartados de la vidriera con los que puedes jugar.

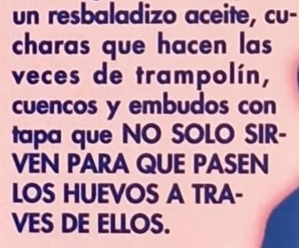
LA COCINA

Comencemos por ella, ya que acabo de mencionarla arriba: se trata de cocinar unos pasteles, imprescindibles en cualquier fiesta en honor de una persona.



Ellos dan el justo grado de divertimento a la comida pero, todavía no hay ninguno hecho.

El procedimiento para cocinarlos, es simple, sin embargo hacen falta grandes cantidades de huevos, que deben ser introducidos en el molde para poder dar forma al dulce, no obstante -como todo en Disney- el sistema para conducir los huevos hasta el molde, es bastante peculiar, y recuerda aquellos mecanismos en los que una sucesión de acontecimientos tales como bolas que caen y activan una palanca que, desarrollando un movimiento pendular acaba por encender una vela, debido al roce de la cerilla que lleva en su extremo; sucesiones de acontecimientos como éste, digo, tienen como objeto llevar a cabo una determinada misión: encender la vela. Pues con los huevos, es lo mismo, sólo que deberás utilizar esponjas, sartenes colgadas en la pared, recipientes con un resbaladizo aceite, cucharas que hacen las veces de trampolín, cuencos y embudos con tapa que NO SOLO SIRVEN PARA QUE PASEN LOS HUEVOS A TRAVES DE ELLOS.



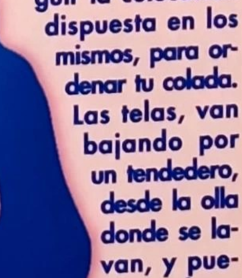




Este procedimiento pastelero tan peculiar, sería poco complejo si sólo pudiéramos seguir a un huevo cada vez, y el siguiente, no estuviese listo para "viajar" hasta que hubiéramos conseguido introducir el primero en el molde, pero pasan muy pocos segundos desde que parte un huevo con destino al molde, hasta que sale el siguiente, de modo que podemos encontrarnos con varios huevos a la vez recorriendo la pantalla; en ocasiones, nuestra cabeza estará a punto de explotar, debido al "mogollón" que se forma en la cocina con ésta historia, pero puedo asegurarte que es una de las pantallas más divertidas que nunca jugué.

LA LAVANDERIA

Está considerada para mí como la prueba más fácil del juego, ya que se trata de reunir trozos de tela en tríos del mismo color. Los colores a reunir, te vienen dados en la parte superior de la pantalla, y debes seguir la colocación dispuesta en los mismos, para ordenar tu colada. Las telas, van bajando por un tendedero, desde la olla donde se lavan, y puedes -pulsando en una con el ratón,



y después en otra- cambiarlas de color entre sí. Con ello, cada vez que consigas un trío de colores correcto, según la disposición que te dé el ordenador, tendrás una parte de la prueba conseguida, y cada vez que consigas una prueba, se te irá dando una parte del vestido de Bella, hasta que logres reunirlo en su totalidad. Antes he dicho que es para mí la prueba más fácil del juego, pero ésto no quiere decir que sea una tontería, ya que tiene también su "cosa".

La "cosa" consiste en que es el juego en el que se pierde una mayor cantidad de tiempo, por lo tanto, debes administrar bien el orden de los retales de colores, ya que puedes perder oportunidades con sus valiosos segundos, de los que te vas a acordar al final, cuando apenas tengas tiempo para terminar, o se te agote, restando tan sólo uno o dos obstáculos por superar en la prueba.

¡Aviso importante! No puedes dejar que el tendedero se llene de ropa. Para ello, deberás ir eliminando los retales que no te sirvan, o que aunque te sirvan, puedan poner en peligro el buen término de la prueba, impidiéndote conseguir el vestido.

EL JARDIN

En el jardín, se trata de ayudar a nuestra amiga francesa -el plumero- a conseguir montones de flores para decorar el salón de baile. Las flores deben ser reunidas por parejas iguales. Es decir, has de centrar tu atención en un ramillete, y después buscar otro igual, sin intercalar ninguno en medio. La prueba del jardín, así expuesta, puede parecer una "perogrullada", pero la dificultad llega, cuando se nos muestra el jardín, ¡completamente cubierto de nieve! de tal forma que no podemos ver lo que se esconde debajo de ésta. Así, ¿cómo vamos a







averiguar dónde se encuentran las parejas de ramilletes en un jardín tan extenso? Pues la única solución es: desenterrarlas una a una de debajo de la nieve con la ayuda de nuestra amiga, y confiar en nuestra memoria para recordar dónde se encuentra cada ramillete y poder emparejarlo después con su igual, cuando éste aparezca.

Pero aún hay una dificultad más: cada vez que erramos al desenterrar uno de los ramilletes e intentamos "casarlo" con algún otro, los dos desaparecerán bajo una súbita y abundante "mini-tormenta" de nieve, que se formará justo encima de ellos. Por lo tanto no podremos ver -de nuevo- qué se esconde debajo de la misma, estando ahora como al principio del juego.

Los primeros movimientos son los más difíciles, pero a medida que vas eliminando parejas, las posibilidades de éxito aumentan con una rapidez asombrosa.

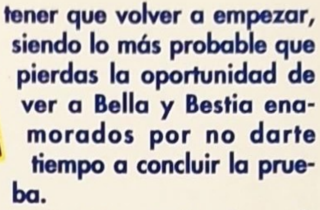
Una vez completada la totalidad de la prueba, el jardín entero se irá deshelando poco a poco, hasta quedar como en cualquier tarde de una soleada primavera. Es una delicia: el susurro del agua, el canto de los pájaros, el croar de las ranas... nos ofrecen en conjunto un espectáculo digno de ser admirado: es algo verdaderamente agradable.

LA BIBLIOTECA

No es una fácil prueba de memoria. Esta vez tendrás que asimilar el sonido junto con las formas: Cogsworth te mostrará un libro con unos símbolos escritos: uno por cada hoja. Cada símbolo que veas, deberás encontrarlo en el lomo de algún libro de la biblioteca. Encontrado el primero, te mostrará el primero y uno más.

Deberás repetirlos en el mismo orden a la hora de buscarlos en el estante. Luego serán tres, cuatro, y así sucesivamente. La verdad es que no es nada fácil, ya que algunos de







los símbolos son tan parecidos, que incitan a confusión.

Para hacerte el camino un poco más agradable, cada uno de los símbolos, va acompañado de un peculiar sonido, con lo cual, puedes ayudarte por partida doble para encontrar la solución a ésta prueba. Si te equivocas, no te preocupes, ya que puedes intentarlo una vez más sin perder tu "antigüedad " pero, más errores, te costarán la pérdida de aquello que hasta entonces hubieses conseguido, y si tuvieras que comenzar de nuevo, quizás te verías envuelto en graves problemas, debido a la pérdida de tiempo tan grande que te supone tener que volver a empezar, siendo lo más probable que pierdas la oportunidad de ver a Bella y Bestia enamorados por no darte tiempo a concluir la prueba.

Por otra parte, si consigues llevar a buen término ésta prueba, serás recompensado, y conseguirás la partitura de música necesaria para el baile de la fiesta que se dará en honor de los enamorados.



EL ESPECTACULO

Y llegó la hora del show de Lumiére. Para superar ésta prueba, deberás, siempre llevando el sentido del ritmo, atrapar todas las guindas que haya en la tarta.

Para ello, tendrás que subir y bajar -hasta que las consigas- teniendo cuidado de no tropezar con los azucareros, las servilletas ni las jarras de cerveza, ya que si ésto ocurre, Lumiére se verá precipitado desde un nivel superior al inferior, y así sucesivamente, pudiendo llegar incluso a salirse de la mesa, por lo que tendrá que volver a comenzar de nuevo el espectáculo.



Aparecerá al principio de la prueba, un rectángulo azul vacío en la parte superior izquierda del monitor: ese es el rectángulo que Lumiére debe llenar de guindas.



Para atrapar las guindas, debes indicar a Lumiére la dirección en la que se encuentran éstas. Para ello, te aconsejo que, aunque estés usando el ratón, cambies de mandos y lo hagas con las teclas de dirección, ya que dan una mayor sensación de realidad al dirigir a Lumiére en el camino que debe tomar para conseguir con éxito su propósito. Puedes, sin embargo, utilizar el ratón, pero vas a descubrir cómo es más difícil de ésta forma. Aun así, como sobre gustos no hay nada escrito...

EN CONCLUSION

Bien, acabo de darte los consejos necesarios para que termines tu aventura con éxito. No es fácil, pero yo estoy seguro de que lo vas a lograr. Todo depende de tu capacidad de reacción y tu memoria. Espero que no me defraudes, ni tampoco a los habitantes del castillo, que esperan impacientes la llegada del héroe que, con su valentía, rompa el fatal hechizo que tanto ha amargado los días del joven príncipe, convertido en Bestia como castigo a su falta de caridad para con los demás. Ahora, ya puedes dirigirte al salón de baile del castillo, para ver si tu trabajo, ha dado por fín sus frutos.

También deseo que hayas aprendido la lección: el cariño a las personas, siempre tiene su recompensa. No importa el aspecto que tengan, ni el color de piel, ni la raza, son personas y no estaría de más que intentásemos serlo nosotros de vez en cuando, al menos...

La calidad del juego, hace honor al título y al prestigio precedente de la película. Es digno seguidor de aquella: magníficos gráficos, música excelente, efectos sonoros como sólo Disney sabe trabajarlos, junto con la gracia y la desenvoltura de sus personajes y los objetos que los rodean. Verdaderamente, aunque es un juego dirijido hacia los pequeños de la casa, resulta muy agradable cuando lo jugamos aquellos que no somos tan pequeños -al menos en apariencia-.

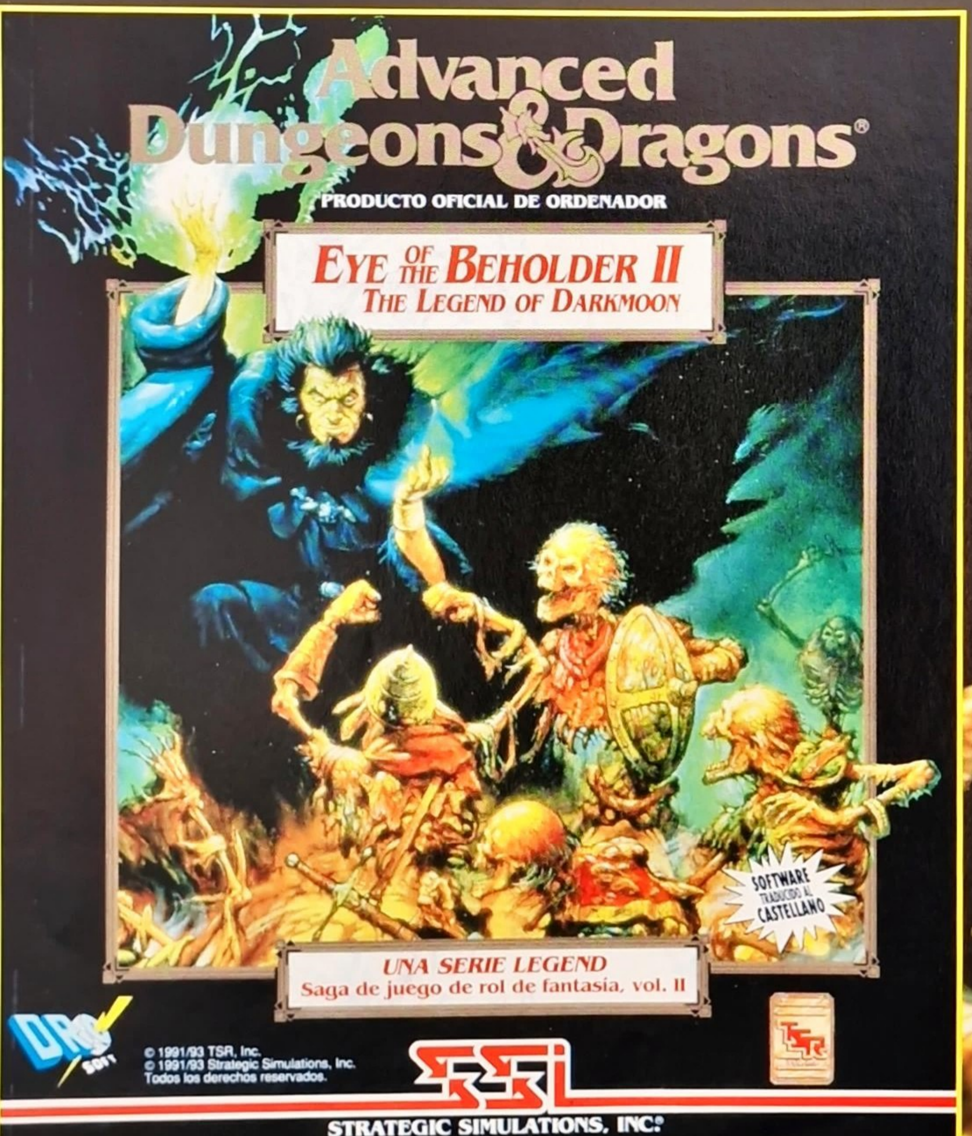
Desde OK PC, mis felicitaciones por el gran trabajo realizado a los creadores de "LA BELLA Y LA BESTIA", en ésta magnífica versión para PC, donde todo cobra vida en una nueva dimensión.

José Villalba Medina.



¡Hola! Me llamo Oric. Soy un viejo guerrero dwarf, y como es costumbre en mi raza, cuando ya vemos que nos ha llegado el ocaso, y las fuerzas nos abandonan, os voy a contar la historia, sin duda, más importante de mi vida. Gracias a mi, y a mis compañeros, libramos a Waterdeep de una amenaza aún mayor que el malvado Xanathar. Nos enfrentamos al brujo más poderoso que nuestros ojos hubieran visto. Se llamaba Dran Dragore, y esta es la narración acerca de su caída y, dad gracias que se produjera así, pues de lo contrario, todos vosotros os hubieráis convertido en HIJOS DE LA OSCURIDAD.

- OK Tricks & Tracks: EYE OF BEHOLDER II
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.



PROLOGO

Cuando estaba yo cenando tranquilamente en mi pequeño rincón de la posada, donde suelo hacer tales cosas, un joven con aspecto noble y bien uniformado, se me acercó pidiendo ayuda. Su nombre jamás me le dijo. Pero a partir de ese instante fui su sombra en una larga cadena de aventuras y extraños sucesos. Cada vez que me dirigía a él, le llamaba "Paladín", que es su rango y oficio en este mundo: Defender el bien, y la justicia.

Me contó su reunion con Khelben, el Archimago de Waterdeep, y me pidió ayuda para investigar unos raros sucesos que se producían en las cercanías de Darkmoon. Un templo dedicado a unos dioses bastante raros, pero que a primera vista, no parecía sospechoso. Asi que decidí ayudarle, sobre todo porque no sabía muy bien como iba a pagar la comida del día siguien-



LA MALDICION DEL TEMPLO OSCURO

te. Esa misma tarde lo perdí todo en uno de mis más inconfesables vicios, el juego.

La sorpresa más agradable fué la incorporación a nuestro grupo de Anna y Miriam, sacerdotisa y maga respectivamente, expertas en todo tipo de conjuros, hechizos y demás aspectos mágicos de la vida. Para mí, lo mejor de todo es que eran hermosísimas damas, pero a mi primera proposición, se rieron descaradas acerca de mi corta estatura. Me tuve que conformar y, a partir de ese instante, formamos un buen equipo, sólo eso.

Al día siguiente, conocí a Khelben en persona, nos comentó lo preocupado que estaba, pues además había perdido contacto con una exploradora que mandó hace tres días. El misterio se complicaba aún más. No perdió el tiempo, tras un breve análisis, nos teletransportó a todo el grupo a un bosque cerca de Darkmoon.

EL BOSQUE.

Entre las cosas que nos dió Khelben, figuraba una extraña guía llena de avisos y mensajes que Khelben había recibido del posadero. Un extraño visitante la dejó una noche en la posada. A partir de ese instante, se convertirá en nuestra más fiel aliada.

En el bosque, aparte de matar muchos lobos, localizar un extraño pasadizo, y recoger algunas cosas, nuestra mayor sorpresa, fue localizar a una extraña mujer que se ofreció a guiarnos hasta el Templo. El Paladín, extrañamente, nada más verla la mató, pues una fuerza poderosa le empujó a hacerlo. Al matarla desapareció la mujer, y encontramos un pergamino. En ese pergamino se relacionaba a la mujer con el Templo de Darkmoon. Al poco vimos la puerta.

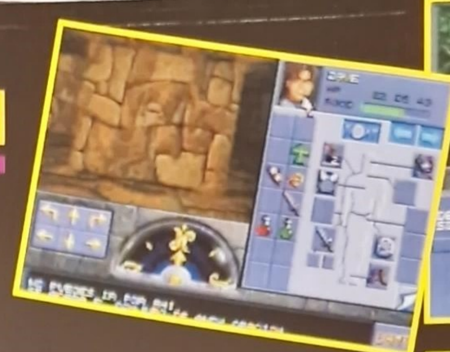
ZONA DEL BOSQUE

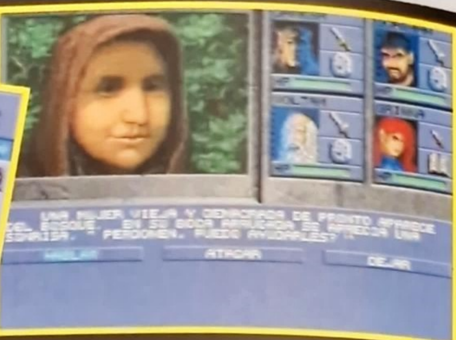
1. Comienzo
2. Zonas donde encontrar a la mujer anciana
3. Al sur existe un pasaje secreto
4. Templo de Darkmoon

⇧ Escaleras arriba
⇩ Escaleras abajo

NOTA: En los mapas no aparecen los objetos tales como espadas, pociones, huesos, etc. ni tampoco los numerosos monstruos con los que te vas a encontrar.







EL TEMPLO.

NIVEL 1 **Nada más pasar, dos simpáticos sacerdotes nos invitan a pasar la noche allí.**

NIVEL I DEL TEMPLO

1. Entrada al templo
2. Sello de los 4 vientos
3. Botón. Si lo pulsas, descubrirás un teletrasportador a tu izquierda que te llevará a la zona de resurrección.
4. Zona de resurrección
5. Teletrasportadores.

Escaleras arriba

Escaleras abajo



Tras hablar con una guerrera que anda buscando a su hermana, nos decidimos a atacar a los sacerdotes, que dejan toda su amabilidad afuera, y nos hinchan a hechizos y ataques mágicos, menos mal que tenemos a Miriam, que es una potente maga, y se encarga de ellos fácilmente. Seguimos explorando el nivel, y encontramos dos símbolos mágicos para resucitar. Y un extraño muro, llamado Sello de los Cuatro Vientos, que según nuestra guía, solo se romperá cuando se hagan sonar los Cuernos de los cuatros vientos que se hallan desperdigados por las catacumbas. Así que allá vamos.

UNA HISTORIA DE CUERNOS: LAS CATACUMBAS.

EL PRIMER NIVEL

Realmente aquí no pasó nada. Pobres guerreros que se enfrentaban a nosotros, y una mísera trampa, fácilmente esquivable, encontramos el primer cuerno llamado del Norte, y tras proceder a liberar a un cautivo de nombre Insal y recoger unos cuantos polvos mágicos pudimos contra la paralización, nos dispusimos a bajar rápidamente.

EL SEGUNDO NIVEL

Aquí la cosa se complica más. Nos encontramos con una especie de esqueleto guerrero, que era muy complicado de vencer. Enfrentarnos a ellos en masa, suponía nuestra muerte segura, así que la estrategia más razonable era liquidarlos de uno en uno. Y descansando frecuentemente, para recuperar fuerzas perdidas. En este nivel liberamos a Calandra, una fiel compañera, y recogimos el Cuerno del Viento del Este.

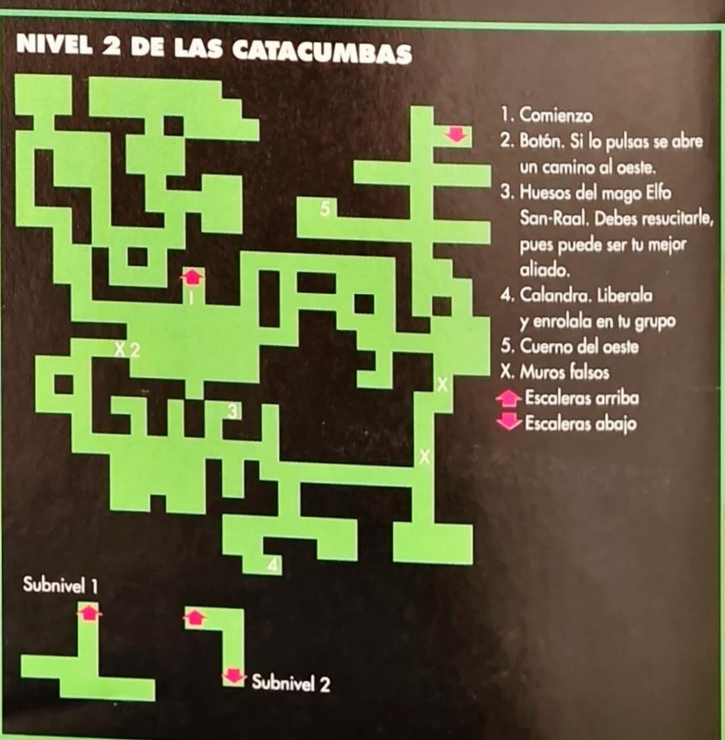
NIVEL 1 DE LAS CATACUMBAS

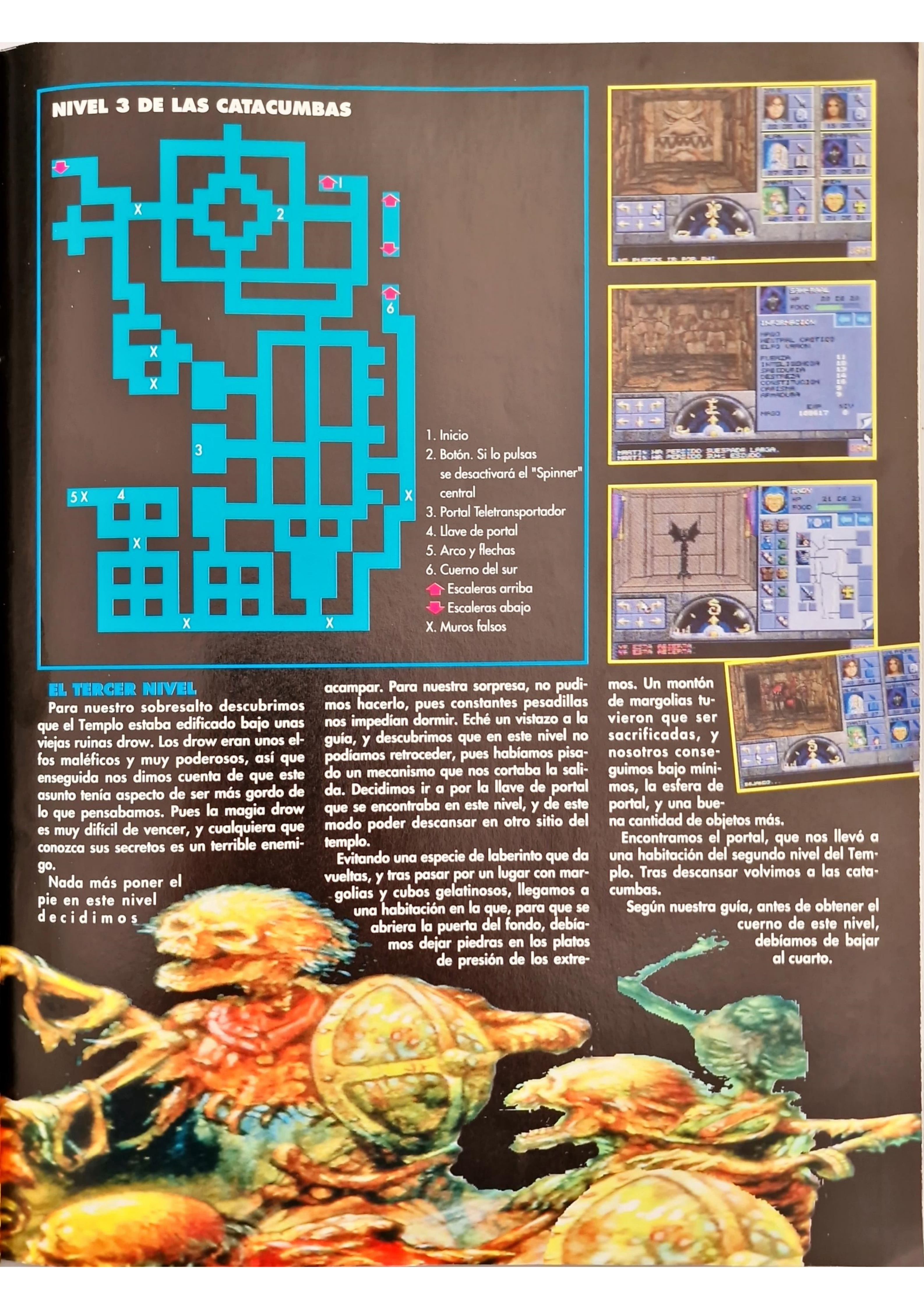
1. Subida al templo
2. Comida
3. Insal
4. Muro secreto. Conduce a 5
5. Escalera a 4
6. Barnices con polvos
7. Trampa

Escalera arriba

Escalera abajo

8 Cuerno del norte





EL TERCER NIVEL

Para nuestro sobresalto descubrimos que el Templo estaba edificado bajo unas viejas ruinas drow. Los drow eran unos elfos maléficos y muy poderosos, así que enseguida nos dimos cuenta de que este asunto tenía aspecto de ser más gordo de lo que pensabamos. Pues la magia drow es muy difícil de vencer, y cualquiera que conozca sus secretos es un terrible enemigo.

Nada más poner el pie en este nivel decidimos acampar. Para nuestra sorpresa, no pudimos hacerlo, pues constantes pesadillas nos impedían dormir. Eché un vistazo a la guía, y descubrimos que en este nivel no podíamos retroceder, pues habíamos pisado un mecanismo que nos cortaba la salida. Decidimos ir a por la llave de portal que se encontraba en este nivel, y de este modo poder descansar en otro sitio del templo.

Evitando una especie de laberinto que da vueltas, y tras pasar por un lugar con margolias y cubos gelatinosos, llegamos a una habitación en la que, para que se abriera la puerta del fondo, debíamos dejar piedras en los platos de presión de los extremos. Un montón de margolias tuvieron que ser sacrificadas, y nosotros conseguimos bajo mínimos, la esfera de portal, y una buena cantidad de objetos más.

Encontramos el portal, que nos llevó a una habitación del segundo nivel del Templo. Tras descansar volvimos a las catacumbas.

Según nuestra guía, antes de obtener el cuerno de este nivel, debíamos de bajar al cuarto.

EL CUARTO NIVEL

Prácticamente, además de hormigas gigantes, nos encontramos con el Cuerno del Oeste, y algunos pertrechos, que nos venían muy bien. Subimos arriba, y a punto de abandonar el Tercer Nivel encontramos el Cuerno del Sur. Tras subir unas escaleras, llegamos a una zona del Primer Nivel que no habíamos explorado, llena de arañas gigantes. Tras liquidarlas, subimos al Primer Nivel del Templo y, enfrente del Sello de los Cuatro Vientos, hicimos sonar los cuernos. Nada más hacerlo, el muro se rompió, y pudimos seguir nuestra exploración.

NIVEL 4 DE LAS CATACUMBAS

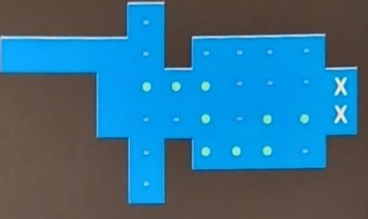
1. Inicio
2. Cuerno del oeste

Escalera arriba



UNA PRUEBA DIFICIL: LA TORRE DE LA PLATA.

NIVEL 1 DE LA TORRE DE PLATA ZONA DEL MURO DE LUZ

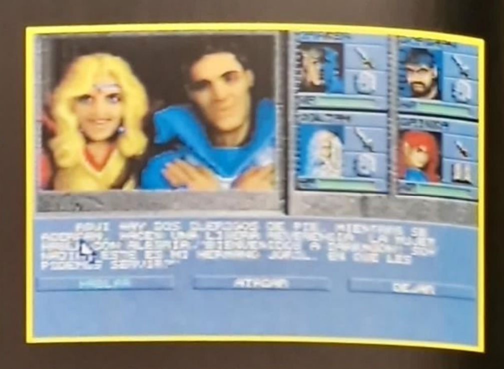


X. Muro Imaginario
• Camino a seguir
- Puntos de luz a avitar

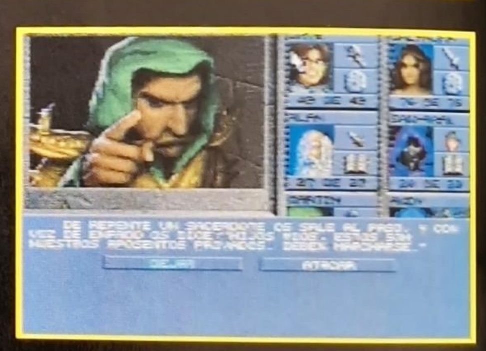
La zona del Nivel 1 representada está poblada por columnas de luz. Durante un momento se apagan, y siempre bajo orden. Ese orden está indicado en el mapa. Empezamos en el punto superior de la izquierda hasta los situados al lado de los muros ilusorios, donde nos esperarán 5 mantis guerreras.

Sé rápido y ágil. Si te alcanza una columna de luz perderás muchos puntos de vida.











Aunque no sea imprescindible conocer la saga completa de Eye of the Beholder, está claro que has de ser un hábil jugador de rol para entender y resolver las situaciones que se te plantean durante el complicado recorrido de los mundos perdidos.



EL PRIMER NIVEL

Aquí nos encotramos con las malvadas avispas gigantes y con los hombres mantis.

Lo más importante en este nivel era escapar con vida, y obtener un ídolo de mantis, que guardan en una especie de nido. Para salir de este nivel, tuvimos problemas con una trampa de palancas, y cuando nos decidimos a salir de él, un espíritu quiso engañarnos, hicimos lo contrario de lo que nos aconsejó.



NIVEL 1 DE LA TORRE DE PLATA

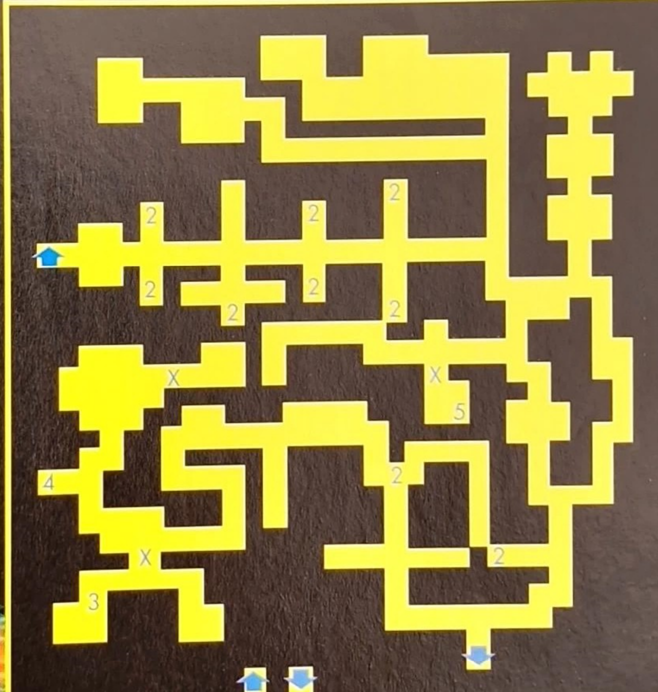
1. Inicio
2. Mantis herida. Cúrala y depués mátala. Así conseguirás una clave de hueso.
3. Boca mágica
4. Idolo mantis
5. Empuja primero las palancas 5A, 5B, 5C. Después pulsa el botón secreto en G. y por último la palanca 5D.
6. Botón secreto.
7. Puerta correcta.

Escaleras arriba
Escaleras abajo
X Muro falso
• Teletransportador

EL SEGUNDO NIVEL

Los bichos de este nivel no eran muy complicados de vencer, sólo que por las esporas de gas, era conveniente estar alejados de ellas, y matarlos con hechizos a distancia. Nuestros magos se encargaron de ello. Tras explorar todo conciezudamente, nos encontramos con una serie de bocas, que nos pedían una serie de objetos. De derecha a izquierda, y de arriba a abajo, esto es lo que nos solicitaban: Un paquete de comida podrida, cinco rocas, un ídolo de mantis (entonces la boca abrirá una puerta con una gema roja en su interior), la gema roja, la espada "Hunger" o la lanza "Leech", una poción de cualquier tipo, y un pergamino. Tras hacer esto, se abrió una puerta al Oeste. Tras atravesarla, tuvimos una desagradable sorpresa, el propio Dran Dragore, nos saludaba, y nos invitaba a... morir.

Desapareció, y no tuvimos otro remedio que seguir explorando.



NIVEL 2 DE LA TORRE DE PLATA

1. Inicio
2. Bola mágica
3. Camino correcto
4. Joya
5. Agujero que transforma
6. Trampa mortal

Escaleras arriba
Escaleras abajo
X. Muro falso

NIVEL 2 DE LA TORRE DE PLATA

ZONA DE LOS MUROS IMAGINARIOS

- X Muro fijo
- • Muro móvil
- ■ Muro imaginario

El objetivo de esta zona es llegar a la posición 1, para ello tendremos que avanzar a través de los muros imaginarios.
Utiliza el mapa para lograrlo.

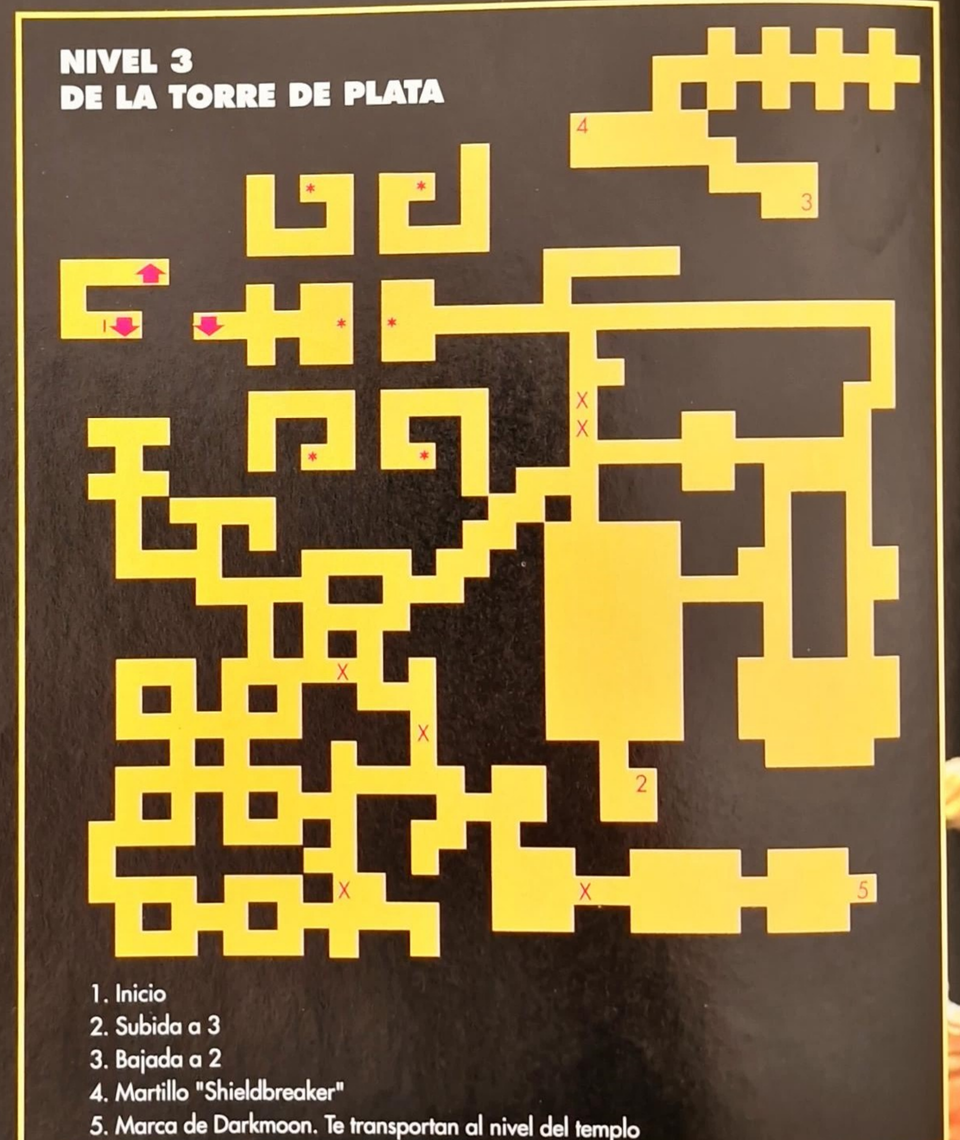
En la posición 2 existe una palanca donde podemos intercambiar los muros de 0,fijos a móviles y viceversa.

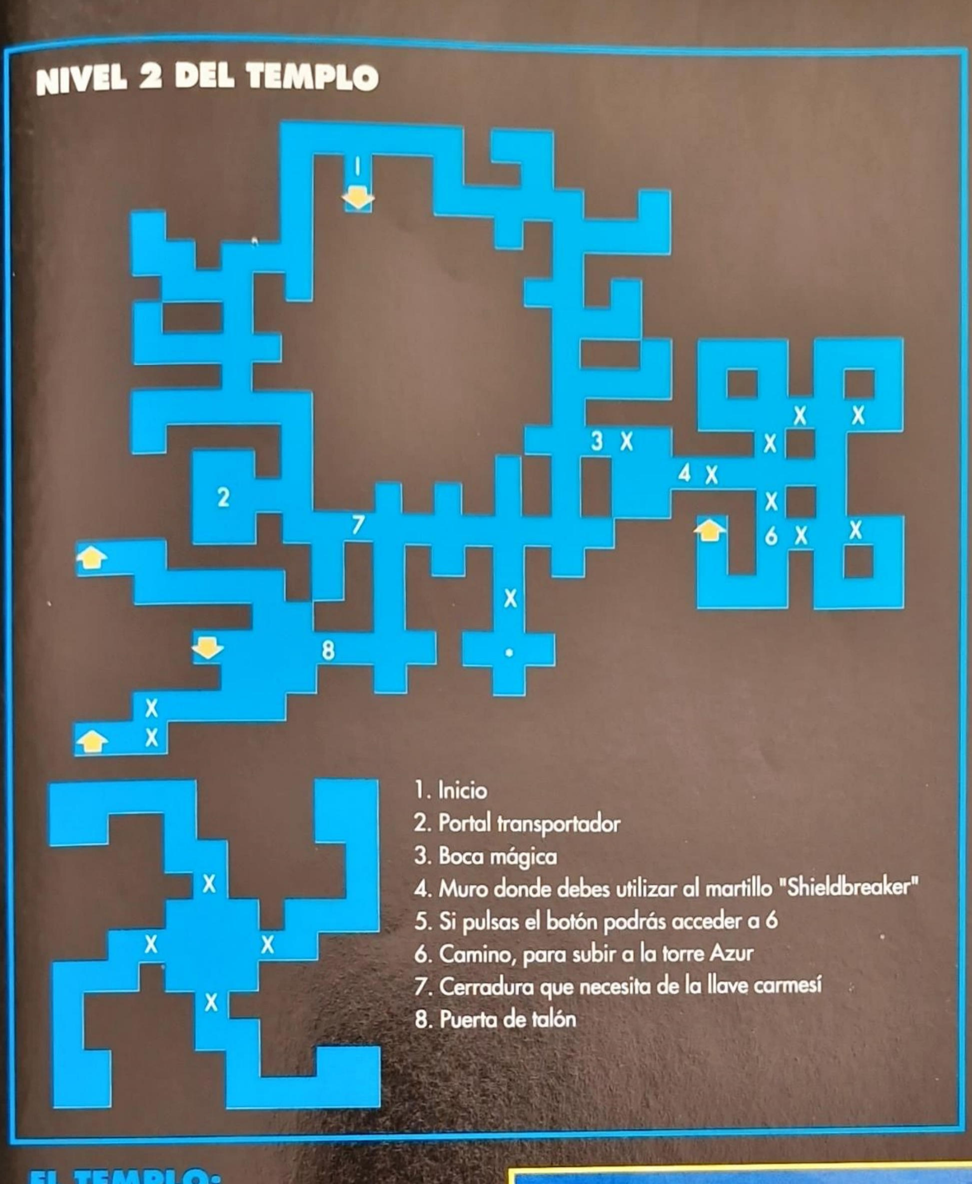
EL TERCER NIVEL

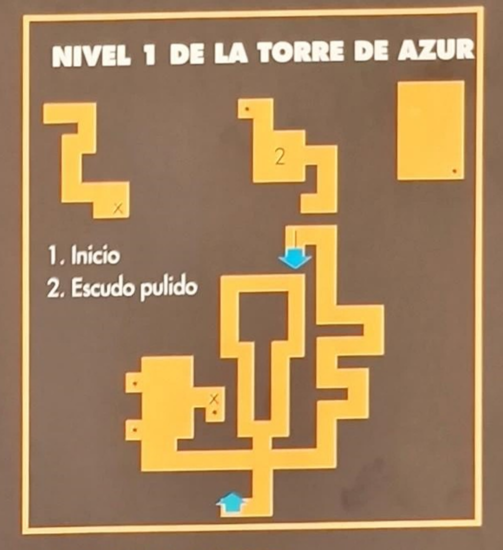
Para pasar a este nivel, tuvimos que hacer una serie de viajes en un teletransportador para conseguir cuatro llaves. Tras utilizarlas se abrió un muro secreto, y tuvimos el primer susto importante de la misión: Los espectadores u observadores. Malignas y poderosas criaturas que con su capacidad de lanzar hechizos continuamente, nos hicieron pasar muy malos ratos, movernos muy rápido fue nuestra mejor arma. Tras pasar una zona de muros vivientes, y subir a un subnivel, donde conseguimos el martillo Shieldbreaker, necesario para proseguir nuestra aventura.

Nos esperaba la prueba final. Dos espectadores de los más peligrosos, defendían la columna, donde podíamos conseguir la marca de Darkmoon. Con esta marca en nuestras manos, podemos obtener permiso para acceder a la Torre Azur. La mejor forma de conseguirlo es avanzar muy rápidamente hasta la columna.





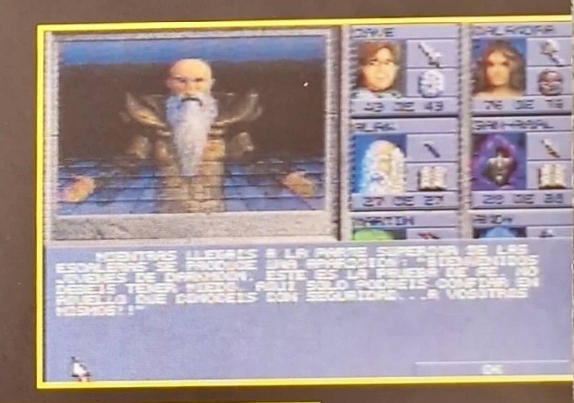




LA TORRE AZUR:

EL PRIMER NIVEL.

En este nivel, no pasa nada interesante, ni siquiera hay monstruos, lo único es re-



coger un escudo pulido. Serán necesarios seis de estos escudos para acceder al cuarto nivel de esta misma torre

EL TEMPLO:

SEGUNDO NIVEL

Tras obtener la marca, regresamos al Primer Nivel del Templo. Subimos al Segundo Nivel, y localizamos la Puerta Mágica que nos pide la Marca de Darkmoon. Tras pasar este obstáculo, nos encontramos con el sello azur. Para romperlo, utilizamos el martillo "Shieldbreaker".





NIVEL 2 DE LA TORRE DE AZUR

1. Inicio
2. Estatuas a donde dirigir los conjuros de disipar magia
3. Anciano Elfo
4. Gema
5. Lugar donde deben colocarse las tres gemas
6. Cuarzo de cristal. Amuleto de resurrección
7. Llave carmesí
8. Ojo de talón
9. Escudo pulido
10. Muro de almas



EL SEGUNDO NIVEL

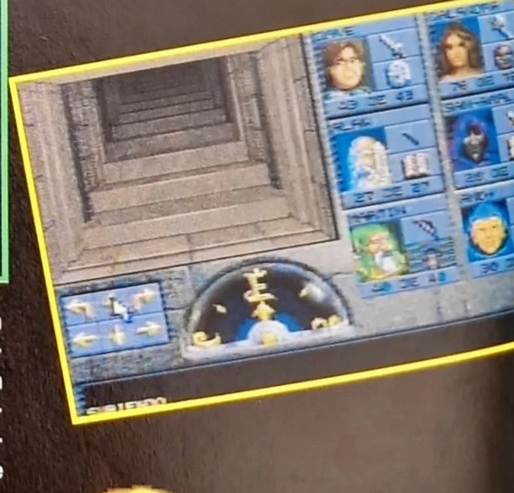
Nuestra primera misión es este complicado nivel es lanzar 3 hechizos de disipar magia a una estatua de un elfo. Con ello conseguimos hacer desaparecer 3 muros.

Dos de ellos impedían nuestro avance, y el restante, escondía la habitación de un anciano elfo encerrado por los demonios. Accedimos a su petición de que pudiera tocar a uno de nosotros, de esa forma, él se liberaría de la energía que le retiene, y el elegido podía subir de nivel. El personaje elegido fué Anna, ya que necesitaba subir de nivel rápidamente para conseguir el Conjuro "RESUCITAR MUERTOS" que con tanta falta nos iba a hacer ahora. A mí, Anna me resucitó varias veces. Estoy muy agradecido, pero jamás se interesó por mí. Bueno prosigamos nuestra historia.

En este nivel abundaban las buletas, unos animales muy peligrosos, que de un solo mordisco nos provocaban heridas gravísimas. Por lo tanto, siempre íbamos los guerreros en primera fila. Nuestra preocupación era conseguir tres gemas, para abrir una puerta. Más adelante, encontramos una sala con paredes de cristal, y un precioso amuleto de resurreción.

En la zona de las trampas de fuego, encontramos la llave carmesí, necesaria en el Templo. Luego un molesto muro de almas, el cual por cada golpe que recibía para romperse nos lo devolvía quitándonos ocho puntos de vida de cada uno. Debíamos tener cuarenta y ocho puntos, para poder pasar la zona.

Más tarde, un demonio protegía el Ojo de Talón, que es la llave al tercer nivel.



EL TERCER NIVEL

Aquí sólo había demonios que matar, y tres escudos pulidos para recoger, que junto con los dos del nivel anterior, y uno del primer nivel, sumaban seis. Los necesarios para el acceso al nivel cuarto. En esta zona, destacar que Dran intentó engañarnos bajo la forma de Khelben, pero no le hicimos caso, y omitimos su "regalo". Una zona con platos de presión, y muros de cristal nos hará un poco la vida imposible, a no ser que lancemos objetos a los teletransportadores desde los platos de presión.



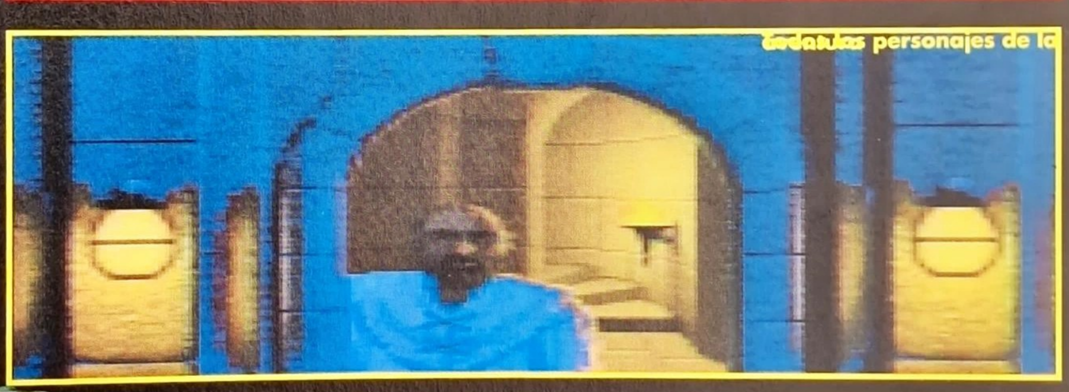
Se me olvidaba, conseguimos el Cetro de Estrellas, el objeto mágico más importante de toda nuestra aventura.

NIVEL 3 DE LA TORRE DE AZUR

1. Inicio
2. Centro de fuego de estrellas. Utilízalo contra los ataques de Dran.
3. Escudo pulído
4. Fosos que se abren y cierran

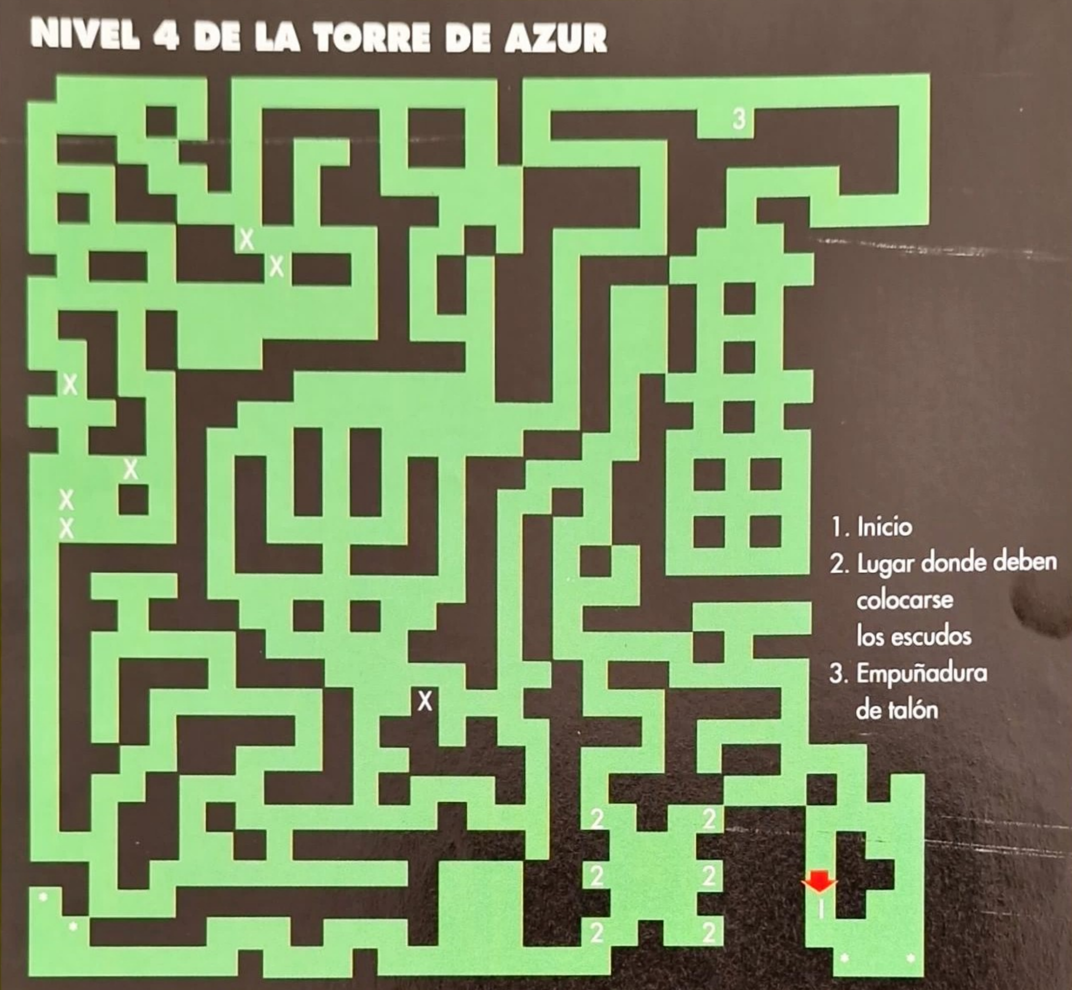
EL CUARTO NIVEL

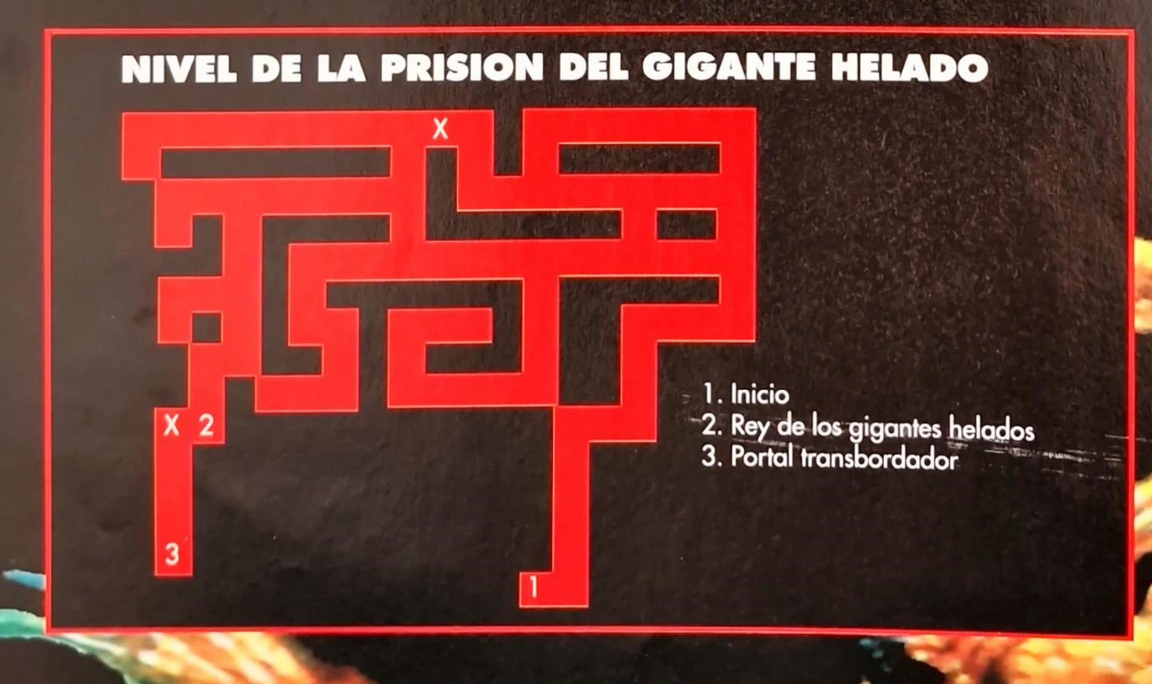
Tras colocar los escudos en sus sitios respectivos, se abrió una puerta, volvimos a coger los escudos, y lo que nos esperaba era un mundo poblado por sirvientes aéreos, elementales del plano del aire y medusas. Muy peligrosas, porque nos podían paralizar como los basiliscos que acompañaban a las buletas.



Atención a los polvos mágicos que hayamos recolectado. Ellos nos salvarán.

Realmente en este nivel además de la Empuñadura de Talon, y una llave de portal, no había nada más digno de mencionar, a no ser los sudores que pasamos para ence-





rrar a las medusas en una serie de habitaciones, utilizando hechizos de parálisis, y así conseguir abrir una maldita puerta. Sin duda, era la trampa más complicada de toda la aventura.

Al llegar al final, Dran apareció de nuevo, y tras maldecirnos, nos llevó a un infierno de terror y odio.

EL NIVEL DE LA PRISION DE LOS GIGANTES.

Sólo pensar en ello me da mareos, todavía no sé como vencimos a los gigantes, tal vez el hechizo "Cerrojo de Luz" de los magos, tuvo la culpa, pero cuando conseguimos hablar con el propio rey de los gigantes, dí las gracias, por terminar con nuestras desventuras, a cambio, conseguimos la "Lengua de Talón".

Para salir, utilizamos un portal que nos lleva al del Segundo Nivel del Templo.

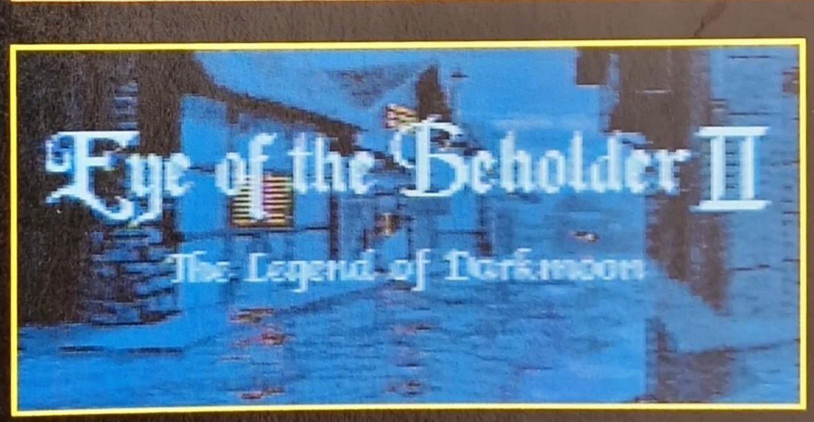












En esta aventura deberás mantener las ideas claras y la mente fría para poder dar cuenta de todos los enemigos que te ataquen.



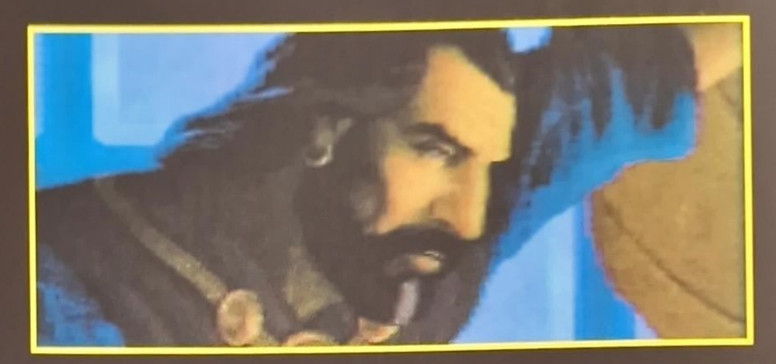
LA TORRE CARMESI

Con la llave carmesí en nuestro poder, abrimos la dichosa puerta. Un extraño muro surge ante nosotros, y para abrirlo, necesitamos los tres objetos de "Talon" que llevamos, cuando lo hayamos introducido en el muro, éste se abrirá, y obtendremos la "Espada de Talon", el único objeto capaz de herir seriamente a Dran.

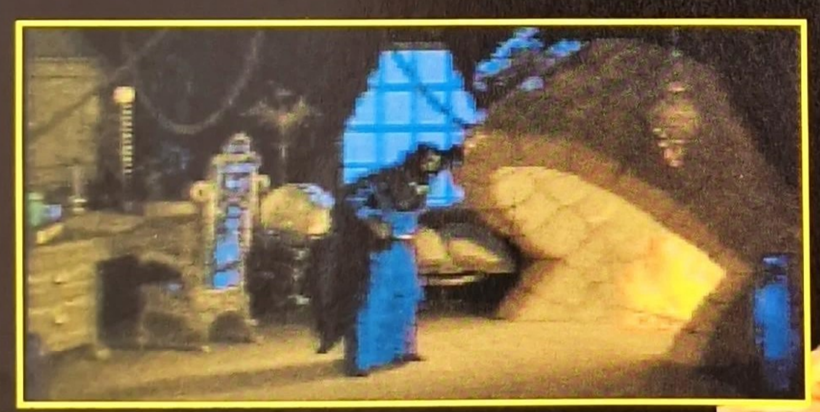
Tras unos jaleos con unos magos, necesitamos 3 esferas de fuego, y una serie de monedas para dárselas a Ojel. Este a

cambio, nos ofrecerá una, que abrirá una puerta vital para el final, que ya está muy cerca.

Tras estos acontecimientos, llegamos a una extraña maquinaria que funciona con tres esferas de fuego. Para acceder a cada mecanismo debemos situar una especie de ruedas, hacia arriba, luego hacia la derecha, y luego hacia abajo. De esta forma, desaparecerá una protección en cada mecanismo. Cuando lo hayamos hecho, una maquinaria retirará un muro, que nos permitirá el acceso a las propias habitaciones de Dran.







EL FINAL

Nos olvidamos de combatir contra las salamandras y los succionadores de la mente, y nos pusimos a descansar y preparar todos nuestros hechizos, pues tras el encuentro con Dran, ya no tendríamos tiempo de hacerlo.

Le vimos en su capilla particular, y nos explicó sus planes más inmediatos: la conquista de Waterdeep, gracias a sus legiones de esqueletos. Nada más acabar, nos lanzó hechizos de fuego y paralización. Menos mal que somos muy ágiles y le esquivamos, mientras que el Paladín le sacudía con la "Espada de Talón". Entonces, para sorpresa nuestra, cuando cayó muerto por las heridas, se convirtió en un inmenso dragón. Ya no lanzaba hechizos, sino bolas de fuego que acabarían con nosotros en un periquete. Tras sufrir mucho, le derrotamos, y en ese instante, apareció Khelben, que nos curó, y nos hizo salir del Templo.

Mientras sus magos destruían ese maldito lugar. Khelben nos agradeció nuestra ayuda, y a partir de ese instante, hemos pasado a la historia.

EPILOGO

Bueno, ha sido una narración un poco larga, lo único que deseo es que haya servido para generaciones futuras, que puedan recrearse en nuestras aventuras.

Os dejo, pues tengo a mis dos ancianas mujeres esperándome, que tienen por nombre Anna y Miriam, y es que al final, las dos no pudieron resistirse a mis encantos.

Hasta pronto.

Angel Fco. Jiménez Calvo

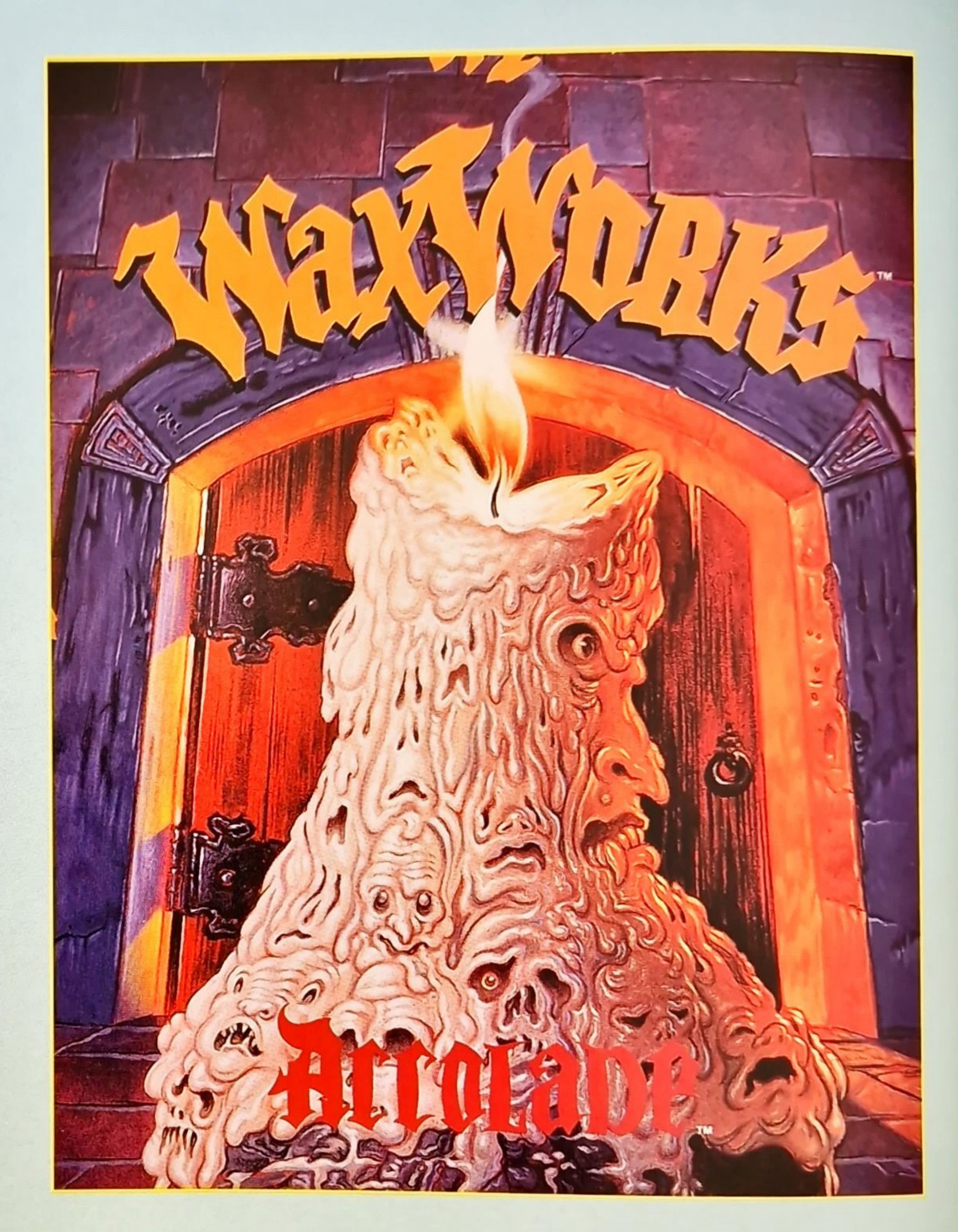


SERGI BRUGUERA REY DE ROLAND GARROS

Poster Coleccionable



- OK Tricks & Tracks: WAXWORKS
- Compañía: ACCOLADE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, SOUND MASTER.



Esperamos que gustara la presentación que realizamos de éste juego en números anteriores. Ya sabéis lo que os espera de forma un tanto desagradable en un "complicadillo" producto de terror y restos viscerales. Si no queréis tener mayores problemas, seguid leyendo hasta que completéis la solución.

LOS CUATRO MUNDOS DEL

LA MANSION

Aparcamos nuestro coche tranquilamente y vemos como el sol empieza a ponerse.

Pensamos que tal vez sea la última que lo veamos. Intentando ser fríos, llamamos a la puerta, y un siniestro criado sale a recibirnos. Nos pide nuestro pase, y tras comprobarlo, nos hace entrega de una bola de cristal. Este mágico instrumento sirvió para que Axiona embrujara a todos los miembros de la familia.

Ahora es nuestra única forma de ponernos en contacto con nuestro tío, que nos ayudará en todo lo posible a través de ella.

Ante nosotros aparece el escenario donde están situadas las figuras que representan a los cuatro mundos. Debemos elegir una de ellas para empezar y poder concluir con nuestra misión.

Como el orden en que lo hagamos no tiene importancia, elegimos la que tenemos enfrente: una tenebrosa pirámide.

LA PIRAMIDE

Consideraciones Generales: Es sin duda, el mundo más extenso y complicado, pero como somos valientes, empezamos por la más fuerte. Destacar en ella que hay numerosísimas trampas, tales como pisar una cuerda que podemos evitar fácilmente, o paredes de cristales que destruiremos con diapasones repartidos por todos los niveles.

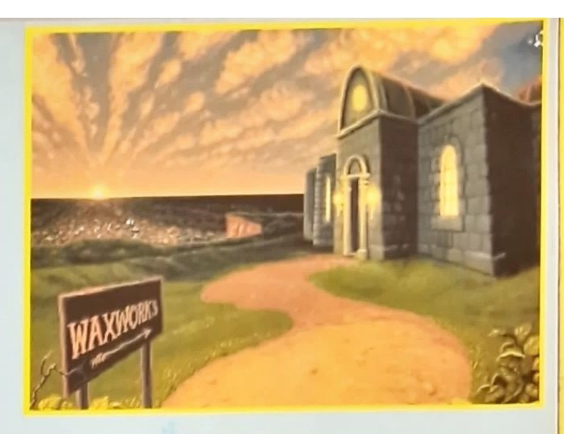
Otra cosa son los enemigos. Nuestra primera arma será una daga que encontraremos nada más empezar. Esta arma es más bien debilucha ante las poderosas espadas de los guardianes de la pirámide, asi que lo primero que debemos de aprender es a luchar correctamente contra ellos. Si alguna vez, durante un combate, perdemos más de 20 puntos de vida, no lo dudéis, y volver a cargar una situación anterior, ya que tendréis que liquidar a todos vuestros enemigos sin que os hagan demasiado daño. Ni que decir tiene que cuando matéis a algun guardian, podréis recoger su arma, desde una espada, hasta una lanza, que será vuestra mejor opción.

EL PRIMER NIVEL

Gracias a la correcta observación de los mapas que se adjuntan a éste artículo.

Los niveles estarán "chupados" para unos expertos como vosotros, teniendo muy, pero que muy en cuenta, la excepción hecha de los enemigos. Empecemos.

En la habitación de la derecha, tenéis que



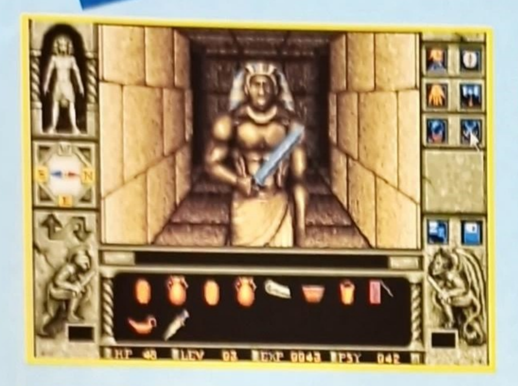


NIVEL 1

I. Inicio
X. Trampa
1. Jarrones, peso, lámpara, aceite, daga, manuscrito, escarabajo
2 y 3. Arena
4. Soporte
5. Diapason
6. Peso y ladrillo
7. Acceso al 2º nivel
8. Piscina



APOCALIPSIS







conseguir la daga clavada en el cuerpo del arquitecto, una serie de jarras, un escarabajo, un manuscrito cubierto de sangre, un peso de una balanza, una lámpara y aceite. En teoría puedes coger todo lo que quieras, y no habrá ningún problema para ello, sólo te indico los objetos con alguna utilidad.

Tras ello, debes conseguir los dos montones de arena, y en tu camino hacia el norte, observarás un soporte. De momento, déjalo, ya tendremos tiempo de ocuparnos de él.

Coge el diapasón, y en la habitación del tesoro, obtendrás otro peso, y un ladrillo ilustrado. Para tu información, los ladrillos y los pesos son vitales en el último nivel.

Nos encontramos con una pared de cristal, utilizamos el diapasón, y por arte de magia, el muro se disipará. Continuamos nuestro camino hacia el sur, y tras esquivar una cuerdecita (ya sabes lo que pasa, si la pisas), nos encontraremos en la escalera al segundo nivel.

EL SEGUNDO NIVEL

Nuestro principal obstáculo en este nivel, es aquello que nos impide el acceso.

Se trata de una puerta que tiene inscrita en ella una estrella con números mágicos. Los números mágicos son los que sumados por diversos lados, siempre dan la misma suma. Si no logras la combinación exacta, tu cuerpo quedará acuchillado como una aceituna, pero éste genio de las matemáticas que soy yo os ha descubierto 2 posibles combinaciones: 20 y 16.

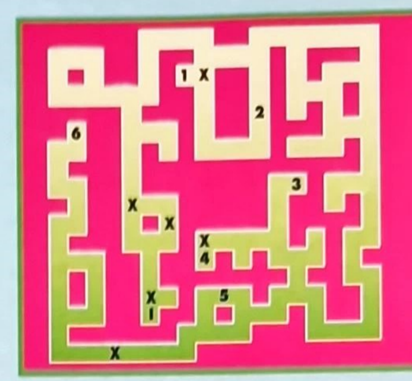
Empezando desde el vértice central, y desde derecha a izquierda, sería: 20: 8,4,2,7 y 8 16: 6,2,0,5 y 6 Ya tienes el acceso abierto. Ahora ten cuidado con las bolas rodantes, que desde aquí hasta el final no dejarán de darte la lata tal y como se la dieron al pobre Indiana Jones. Si ves una, apártate en la próxima intersección que tengas a mano.

Cuando encuentres el martillo y el peso, debes dirigirte al nivel 1, y golpear el soporte que te comentábamos, de otro modo, el acceso quedaría cerrado. A partir de ahora, soporte que veas, soporte que le pegas un martillazo. Pero por si acaso, hazlo con cuidado, no vaya a ser que te caigan piedras encima.

Nos encontramos otro diapasón, un ladrillo, y un recipiente con restos humanos.

Tras ello, una zona de piedras ardientes, impedirá nuestro paso. La única solución es llenar las jarras que llevamos con el agua de la piscina del primer nivel.

Una vez en la piscina, un cocodrilo nos impedirá acercarnos. Para matarle debemos dejar caer el recipiente con las vísceras. El cocodrilo vendrá a por ellas, y en ese mismo momento le tiramos una lanza. Una vez muerto el animal, podemos llenar nuestras jarras tranquilamente y apagar las piedras ardientes aunque, tal vez, tengamos que hacer varios viajes a la piscina. Después, lo más conveniente será salir "zumbando" hacia el nivel 3.



NIVEL 2

I. Inicio
X. Trampa
1. Peso y martillo
2. Soporte
3. Diapasón
4. Jarra con vísceras
5. Ladrillo
6. Acceso al 3º nivel

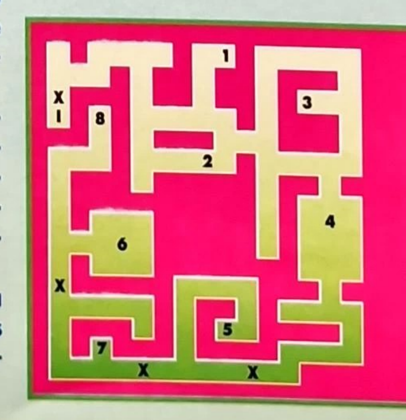




EL NIVEL 3

Esta vez se trata de una trampa de agua, así que deberás dirigir los grifos de modo que la primera botella en llenarse, sea la que tiene el símbolo de la cruz egipcia o "ankh".

Tras unos cristales rotos, y otros no tan rotos, me explico, el diapasón para destruirlos se encuentra más arriba, nos ha-



NIVEL 3

I. Inicio
X. Trampa
1. Diapasón
2. Soporte
3. Ladrillo
4. Sala de la trampa de arena
5. Diapasón
6. Sala de la trampa del arquero, arco, fleha
7. Piedra
8. Acceso al nivel 4º

llamos en la habitación de la trampa de arena. Si tiramos de la cuerda, una puerta al fondo se abre, en cuanto la intentamos cruzar, dicha puerta se cierra. Así que, tenemos que llenar el recipiente que cuelga de la cuerda con arena, y la puerta se quedará quieta, tranquila y lo que es más importante, abierta.

Seguidamente, debemos coger un diapasón y una piedra, e ir hacia la habitación del arquero. Si pisamos en ella, una flecha acabará con nosotros, si tiramos la piedra, la trampa se activará, y nosotros podemos pasar tranquilamente recogiendo el arco y la propia flecha.



EL NIVEL 4

Después de superar a unas piedras rodantes un tanto "pesadas", nos encontaremos ante una estancia vacía. En el otro extremo hay un tronco, asi que con un certero tiro de flecha, el tronco caerá ante nosotros. Y podemos cruzar sin riesgo. Antes de esto, se me olvidaba que debemos localizar un diapasón que romperá las paredes de cristal que nos dejamos en el nivel 3, y así nos encontraremos con el último diapasón. Este nos abrirá paso en el nivel 4.

Y por si fueran pocas trampas, ya estamos ante la de las baldosas. Si pisamos una baldosa con un determinado dibujo, una lanza acabará pronto con nuestra aventura. Si pedimos ayuda al tío Boris, nos aconsejará que echemos un vistazo al pergamino que tenía el arquitecto, en él vienen representados los símbolos de Osíris, los cuales si vienen representados en las baldosas, NO DEBEMOS PISARLAS.

Con el puntero del ratón indicaremos aquellas baldosas cuyos dibujos NO figuren en el pergamino.

EL NIVEL 5

Cuando nos encontremos delante de un espejo, un gas venenoso saldrá de las rendijas de la pared. Rompamos el espejo con un diapasón, y nos libraremos de la trampita.

Para continuar con la "movida", nos situaremos frente a dos habitaciones suntuosamente decoradas, en la del fondo hay un tapiz que podemos romper con nuestra espada. Atravesamos el tapiz, y vemos que hay un ladrillo, rodeado de esculturas de serpientes, antes de cogerlo deberemos tirar el aceite y prenderle fuego con la lámpara que llevábamos encima. Cogemos el ladrillo a toda prisa, y evitamos ser mordidos por unos ofidios bastante asquerosillos.

En la primera habitación, en el tapiz situado enfrente del escribano muerto, se encuentra la salida, pero antes, debemos coger el amuleto del cadáver, y fi-

NIVEL 5

I. Inicio
X. Trampa
1. Amuleto
2. Ladrillo
3. Acceso al último nivel





jarnos en un recuadro del tapiz. En él se nos muestra el orden correcto de colocación de los ladrillos ante la trampa del segundo nivel.

Rompemos el tapiz, y ya queda muy poco para el final.



EL SEXTO NIVEL

Ya nos hemos topado de frente con la trampa anteriormente mencionada, evitando de este modo el extendernos más en ella. Deberemos encontrar dos pesos y una espada sagrada en las habitaciones de los tesoros, y en la gran Sala de la Balanza. Abrimos el sarcófago con nuestro escarabajo, encontraremos a nuestra linda princesa y el último peso, deberemos tener seis. Ahora queda matar a nuestro pariente endemoniado, y encontrar la salida, ¡casi ná! En la Balanza debemos poner los pesos de esta forma. En el lado derecho: los pesos extremadamente pesados, muy ligero y ligero, y en el lado izquierdo, el muy pesado, pesado y extremadamente ligero, de esta forma se abrirá una puerta que nos conducirá a la salida.

Pero en medio de ella está nuestro puñetero pariente intentando matarnos. Duro con él, porque tampoco es muy bueno con la espada. En la estatura de Osíris, nos subimos a ella, observamos un hueco, ponemos en él el amuleto que hemos encontrado previamente, y la salida del mundo de Egipto ya es un hecho.



Por muy impresionables que seamos, no deberemos retroceder ante cualquiera de las escabrosas escenas ante las que nos encontremos. El secreto es pensar rápidamente y actuar frente al enemigo con inteligencia.











LA MINA

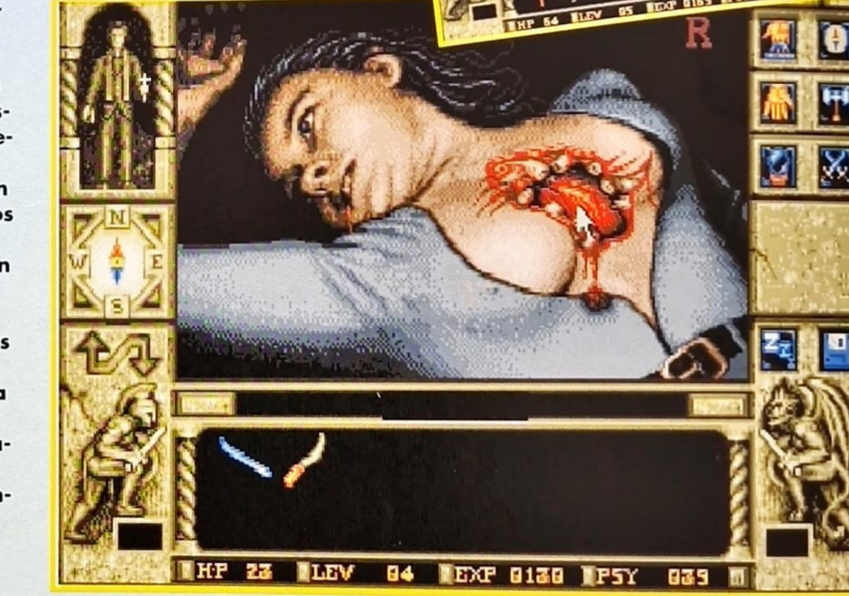
Tras regresar a la mansión con nuestra primera obra acabada, el mayordomo nos obligará a introducirnos en otra: LA MINA.

Lo primero que debemos hacer es coger, el spray, el destornillador y el mechero del profesor, y buscarle un médico, antes que se muera.

Nos dirigimos a por el tronco, y le cruzamos en la vía, porque una vagoneta a toda velocidad, puede luego impedirnos el acceso al ascensor donde se encuentra el profesor, que es además nuestro único modo de escapar.

Tras esto, buscamos la máscara, la botella de gas, el pico y la pala, hacemos que la vagoneta "baje a por nosotros", y cuando sea detenida por el tronco, coger de ella una palanca de hierro. Luego vamos a por la madera podrida, el algodón y la llave que posee el médico muerto, y por último, el taladro, las herramientas, el gancho y el cable eléctrico.

Tras tener todas las herramientas, nos dirigimos a coger la dinamita. Si tras luchar con los mutantes y las plantas se nos ha acabado el spray, debemos llenarlo con gasolina del generador.



Desgraciadamente muchos de nuestros enemigos etán tan poseídos que intentarán acabar con nuestras pretensiones a golpes de espada, flecha, lanza o lo que se tercie.

Luego nos disponemos a coger los uniformes y las máscaras. Por desgracia, las máscaras carecen de filtro, por lo que preparamos el algodón y la madera podrida que harán de filtro para la máscara. Necesitamos dos de ellas.

A continuación nos dirigimos donde están los operarios, y tras convencer a la chica, que es médico, que venga con nosotros, la dejamos con el profesor para que nos explique todo este jaleo de plantas mutantes. Le cerramos la puerta del ascensor porque si no, estará muerta de miedo.

Damos todo el equipamiento del soldado que acompañaba a la chica, para destruir a la planta mutante, nos pedirá gaso-









¡Completamente gratis, por suscribirse, este walkman Sony

■ Disfrutará escuchando su programa favorito en AM o FM mientras lo graba, activando —si lo desea— el supresor de interferencias (ISS) en FM para tener una recepción perfecta. ■ Podrá seleccionar la ecualización óptima de la cinta (Normal, Cromo o Metal) ■ También podrá grabar a través de su micro estéreo y escuchar sus cintas con los auriculares que incorpora ■ Sabrá cuándo cambiar las pilas, porque lleva indicador de desgaste ■ No tema quedarse dormido: Se desconecta automáticamente ■ ¡Y un montón de prestaciones más! ■

¡Póngase al día! Nuevo Master Informática es la solución global para dominar la informática

Nuevo Master Informática son una colección de cursos sobre los programas de mayor difusión, siempre de sus últimas versiones y en entornos **MS-DOS y/o WINDOWS**. El usuario sólo necesita introducir los discos en su ordenador y seguir las instrucciones. De esta manera usted va realizando los ejercicios y tareas marcados por el ordenador hasta lograr un dominio total del programa, gracias a una simulación exacta de la pantalla real del programa. Y todo ello al ritmo que usted dicte; en los momentos que decida y durante el tiempo que desee. Un perfecto profesor particular a su entera disposición.

■ **Para IBM PC y 100% compatibles.** ■ **En discos de 3,5**



NUEVO MASTER INFORMATICA

Oferta válida únicamente para España

☐ Deseo suscribirme a la obra **NUEVO MASTER INFORMATICA** desde el título **Windows 3.1** al final. En total 10 entregas. Esta colección, de aparición mensual, me será enviada –junto con el *WALKMAN*– en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **AL CONTADO**: 49.500 Pta.

Al recibir la primera entrega. Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1ª Entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*.

☐ **APLAZADO**: 51.975 Pta.

Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1er plazo: 16.975 Pta. (al recibir la primera entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*).
- 5 plazos mensuales de 7.000 Pta.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín (esta forma de pago sólo es válida en la opción "AL CONTADO").

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJAMADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

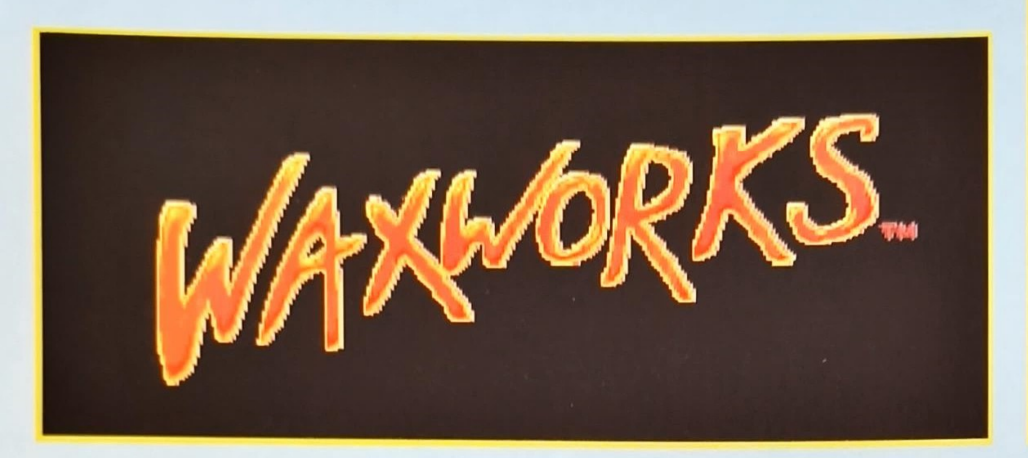
Caduca ______199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

PARA CONSULTAS O SUSCRIBIRSE A PARTIR DE OTRO NUMERO, CONTACTE CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: TNO (91) 457 94 24 FAX: (91) 458 18 76







lina para el taladro. Esta gasolina se encuentra en botellas, al lado del armario de los uniformes. Si vemos que falta una pieza del taladro, debemos dirigirnos a uno de los agujeros que se hallaba al lado de él, donde encontraremos lo que nos falta.

Tras darle todo lo necesario, vamos hacia a la planta mutante, nos aseguramos de que llevamos puestos el uniforme y la máscara, y atacamos a la planta en sus ojos con la barra de hierro. Cuando no hayamos dejado ninguno, nos dirigimos a todas las paredes de la estancia, para que el soldado pueda colocar la dinamita.

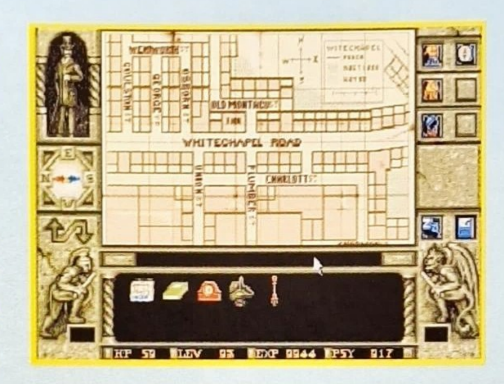
Tras colocarla, de vuelta al ascensor, donde el profesor nos comenta todo lo ocurrido. Nuestra única salvación es dinamitar todo y salir por el ascensor, pero tenemos la maldita suerte de que los mandos se encuentran estropeados. El soldado conoce a un electricista, pero está en fase de convertirse en un mutante. El profesor, a regañadientes nos dará el único elixir contra la enfermedad que posee. Buscamos al electricista donde estaban los anteriores, le damos el elixir, y rápidamente se curará. Ahora a toda prisa al ascensor.

El reparará los mandos, cerramos la puerta, accionamos el detonador que se hallaba junto a la dinamita, y pulsamos el botón de arriba, y toda esta pesadilla habrá acabado.

EL CEMENTERIO

Tenemos ya dos mundos completados, el cementerio es el tercero y es mucho más fácil que los anteriores. Aquí la magia es muy importante, y las únicas complicaciones graves nos las pueden dar los zombies, que son casi indestructibles. He aquí un truco para acabar rápidamente con ellos: En el modo combate, coloca el cursor en la mitad de la línea inferior de la pantalla, y dale fuerte hasta que te cargues su brazo izquierdo, luego a por su cabeza, y luego en la mitad de la línea izquierda para cortar el brazo derecho, el zombie se derrumbará.

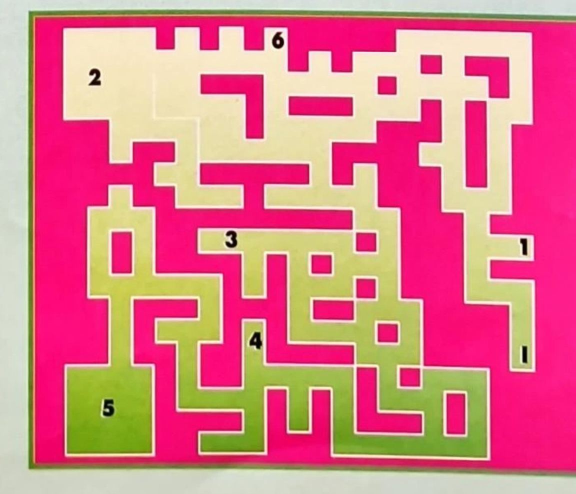
Con la varilla de hierro, rompemos la











CEMENTERIO

I. Comienzo
1. Hoz
2. Tumba antepasados
3. Corazón
4. Estaca
5. Vampiro
6. Barra de hierro



tumba de nuestros antepasados, donde uno de ellos nos comunicará que tenemos que salvarlos de Vladimir, el diabólico brujo que cada día, les atormenta. Para ellos debemos coger el pan de la iglesia y entregárselo. En el camino nos encontramos con una estaca que dará buena cuenta del vampiro que protege el altar. Tras coger el pan, podemos pedir ayuda a nuestro tío Boris, si tenemos heridas demasiado graves, por lo que nuestro querido familiar necesitará el corazón de una joven que se encuentra por ahí.

Con el pan en la tumba de los antepasados, realizaremos el conjuro para liquidar a Vladimir. De vuelta a la iglesia, damos la vuelta a la estatua, y el campo de fuerza que proteje la estancia donde se encuentra Vladimir desaparecerá. Ya ante él, y con nuestras manos desnudas, debemos simplemente tocarle, y nuestros familiares se harán cargo de él.

JACK EL DESTRIPADOR

Nuestro último mundo. Podéis conseguir un mapa dentro del juego, asi que a sufrir un poquillo, pero no os preocupéis, es imposible perderse porque hay poco territorio que explorar.

Cuando entramos en el Londres Victoriano, no tenemos ninguna arma ni podemos defendernos de los acosos de policía, multitudes exaltadas y ladrones. Sólo la astucia. Nuestra primera escena será una chica asesinada, quitémosle el bolso, y ahora a buscar una cuerda detrás de la "Hardware Store". En la parte posterior de la carnicería hay un trozo de carne en un barril. A por él.

En la parte de atrás de la Sastrería hay una puerta abierta con una escalera.

Subimos a la azotea y sujetamos la cuerda a la chimenea. Bajamos por la ventana y, en la oficina nos hacemos cargo de una carta con una llave, un tintero, una pluma y el mapa que os comenté.

Luego, debemos dirigirnos a un almacén que está abierto al lado del Támesis.

Allí encontraremos un tablón, encaminándonos nuevamente hacia el edificio del sastre y, justo en el hueco que hay entre los dos edificios, dejamos caer el tablón, logrando de esta forma pasar a la cerrajería donde encontraremos dos llaves.

Ahora, utilizaremos la llave de la cerrajería en la puerta trasera de acceso de la farmacia. Sólo nos interesan las píldoras para dormir. Ponemos la píldoras dentro de la carne, y se la damos al perro que protege la casa del prestamista.

Con el perro dormido, y encima del barril, corremos el cerrojo, y podemos pasar a su casa, a robarle un pito, un fusil y munición. Abrimos su caja fuerte, y nos encontramos con un bonito reloj de oro.

Pasamos al bar que hay en los muelles, y nada más salir de él, un grupo de matones nos estará esperando, tocamos el pito, y a toda prisa salimos corriendo.

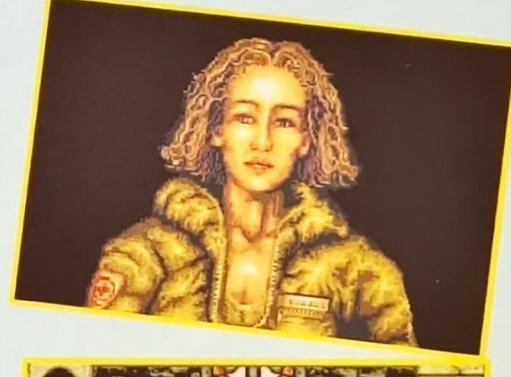
La policía se hará cargo de los maleantes.

Ahora al "Bulls Pub", donde el cliente que está en la mesa nos hará un favor a cambio de el reloj de oro que el cree que se encuentra aún en poder del prestamista. Le robará al chulo que está enfrente una llave de una prostituta y una agenda. Después de esto nos dirigimos a la casa de la prostituta, donde encontraremos una carta. Esta carta, junto con el diario y el té que se apila en uno de los almacenes al lado del río, se la damos al camarero del "Ship Inn", y esté nos dará la llave del tercer almacén. Nuestro destino final.

Eso es todo, pero un consejo: No me hagáis mucho caso, y podréis ver como caéis ante las garras del terror. Las imágenes son ALUCINANTES.

... ¿Y Elvira, dónde estará?

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO.

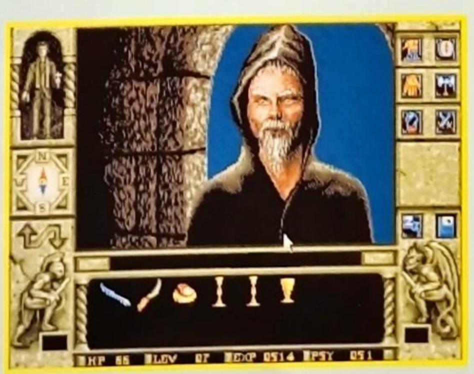
















- OK Pack Games: SPACE LEGENDS
- Compañía: EMPIRE.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, CGA, TANDY.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND MT32, LAPC-1, SOUNDBLASTER.

CIENCIA FICCION EN TU PANTALLA

Quizás si acercas una oreja a la caja en la que vienen estos tres juegos, puedas escuchar el zumbido de un disparo láser o el rugido de los potentes motores de alguna nave espacial. No te asustes, pues esto debe ser normal por la enorme cantidad de naves que encierran a modo de minúsculos hangares los tres discos en que vienen cargados los juegos. Dos de los programas que se te sirven en este "pack", han sido grandes estrellas del género y, aunque el tercero sea menos conocido, también te hará sentir como un intrépido héroe espacial.

WING COMMANDER

Este juego es un auténtico mito del género que ya produjo gran revuelo cuando vio la luz en el mercado del videojuego, por contar con unas características que mezclaban las condiciones de los arcades con la de los simuladores produciendo un simulador de vuelo de combate espacial. En él, se utiliza la técnica de "bitmap" para las animaciones, consiguiendo efectos muy realistas y generando una acción trepidante que puede hacerte perder el control si no te andas con cuidado.

El juego te sitúa en la vida de un piloto de combate de una estación estelar.

Nada más comenzar, apareces en el club donde se dan cita los más veteranos pilotos de la base. En este lugar tienes la opción de charlar con los mismos y de entrenarte en un simulador que por allí se encuentra como si fuera una máquina de videojuegos. Cuando te hartes de ver el entorno del club pasas a los barracones. Estos vienen a ser un menú de opciones en el que dispones de múltiples selecciones que se relacionan con la carga y almacenamiento de partidas, aparte de las que permiten empezar una partida, tendrás información sobre tus éxitos y la opción de salida al sistema operativo.

Pero lo curioso de este menú es que las opciones no se muestran del modo convencional en el que la elección se realiza sobre unos menús con textos que definen las distintas opciones, sino que por el contrario se hace de un modo gráfico en el que por ejemplo las partidas son representadas por pilotos durmiendo. Por lo tanto, tendremos tantas partidas salvadas como hombres estén en el "catre". También es posible observar el rango y distinciones que hemos obtenido mirando los cuadros que hay en las paredes y contando las medallas y galones que portan los fotografiados.



COMIENZO

Para comenzar a jugar nos introducimos en el hangar atravesando la puerta que se encuentra en la derecha de la pantalla. Apareceremos en un recinto en el que uno de nuestros oficiales superiores, nos explicara la misión que debemos llevar a cabo. Cuando estemos al corriente de nuestros objetivos, nos montaremos en la nave que corresponda según la misión encomendada (tenemos cuatro modelos a nuestra disposición) y rápidamente seremos catapultados hacia el espacio como en la mejor de las películas.

Lo primero que deberemos hacer es dirigirnos al enemigo para lo cual contamos con un piloto automático que nos situará frente a las fuerzas hostiles. Cuando nos encontremos sumergidos en la acción y si te has "empollado" las posibilidades que te brindan las diferentes naves con sus distintos sistemas de radar, visualización y armamento, seguro que disfrutarás como un enano destruyendo a las naves enemigas que maniobran con gran realismo ante tí. Si consigues regresar victorioso, obtendrás un ascenso y alguna que otra medalla para que presumas un poco y si por el contrario eres alcanzado por los láser enemigos con la precisión necesaria como para destruir tu blindaje, verás el emotivo funeral que te preparan tus compañeros en el que no faltan ni las salvas de honores.

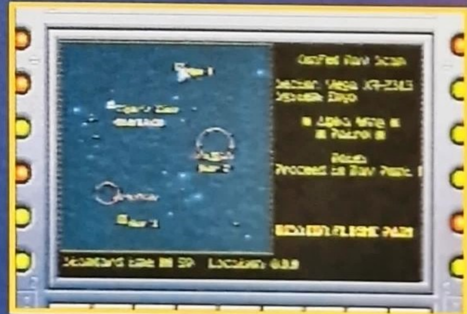
En resumen, este juego fue en su momento uno de los mejores haciendo que salieran al mercado una segunda parte e incluso un paquete de nuevas misiones para saciar el apetito con que su seguidores acogieron el producto. No es para menos, ya que como dije anteriormente la mezcla entre arcade y simulación da un resultado super adictivo que ha hecho prosperar esta fórmula apareciendo desde entonces títulos como "Strike









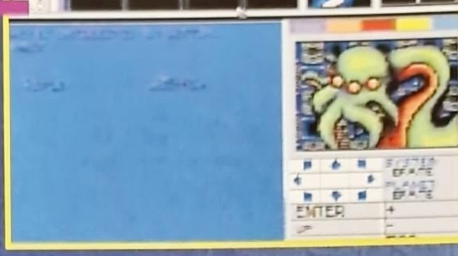


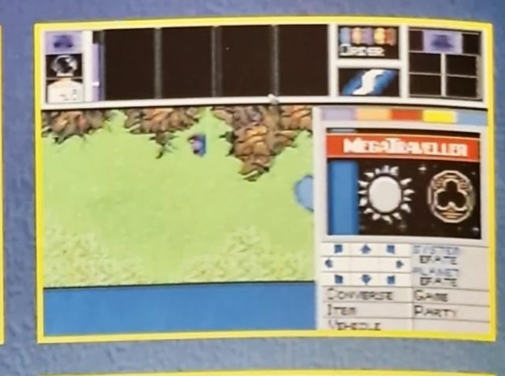




Los pilotos son una fuente de aprendizaje insustituible para tus progresos en el juego y para tu esperado ascenso.

Commander", "X-Wing", etc...





MEGATRAVELLER-1

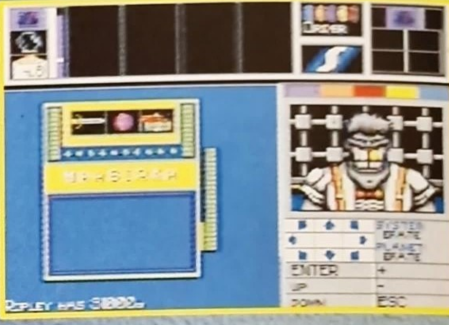
De los tres programas que incorpora este "pack" se puede considerar el más humilde debido a que su acogida no fuera similar a la de sus compañeros de caja.

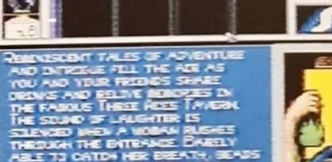
En él encontramos unas aportaciones técnicas muy pobres, en cuanto a aspecto y diseño gráfico se refiere, limitándose a los 16 colores de las antiguas tarjetas gráficas y a unos sonidos no demasiado elaborados. Pero si algo le sobra al juego es complejidad ya que cuenta con una increíble multitud de opciones y menús debiendo pasar desde la creación de los personajes hasta el control en combate de los mismos.

La acción transcurre en lejanos mundos donde un grupo formado por cinco personajes se desenvuelven para lograr aplacar la conspiración Zhodani.

Empezamos con la posibilidad de diseñar unos personajes a nuestra medida o elegir a nuestro grupo entre los que hay predefinidos. Después cuando nos decidamos a jugar nos encontraremos en una pantalla con una infinidad de iconos y paneles informativos en la que te verás irremediablemente perdido hasta que no hayas jugado unas cuantas veces y consigas retener en la memoria el cometido de cada personaje.

En la pantalla de acción veras como se desenvuelven tus personajes, siempre liderados por uno de ellos (como centro de la acción). Cuando se hallen todos juntos aparecerá un icono que significa grupo y que permite realizar algunas cosas que no se podrían hacer individualmente. Los combates se llevarán acabo de forma estratégica disponiendo a tus personajes de la forma más adecuada para aplacar la acometida enemiga.



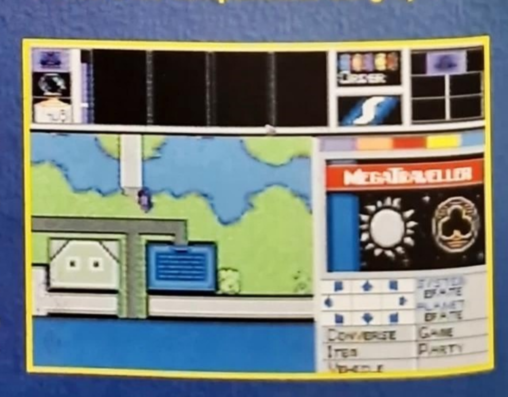




Según vayas avanzando en el desarrollo de la partida encontrarás una multitud de pantallas dedicadas a controlar ingenios que encuentra a tu paso tales como la estación de navegación en la que podrás desplazarte a otros planetas, estación lanzadora de misiles, estación de láser, estación de ingeniería, estación de enfermería, puertos estelares, etc... Además tendrás que adquirir objetos que te harán falta para distintas actuaciones.

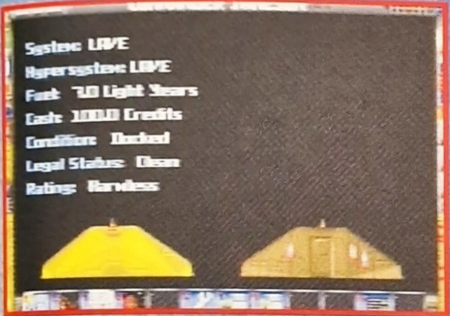
Estas son a "groso modo" las características generales del juego, del cual podría haberse sacado mayor partido si se hubieran mejorado los gráficos y simplifi-

"Megatraveller 1" presenta cierta complejidad que nos obligará a mantener una completa concentración en el desarrollo de cada una de las labores asignadas a los componentes del grupo.





De "Elite" no hay mucho que decir dado el gran éxito cosechado en las máquinas de ocho bits. La palabra "Plus", añadido para esta versión, expone a las claras que el producto incorpora mejoras dignas de un perfecto sucesor.













cado alguna de las partes de su desarrollo.

ELITE PLUS

Es una versión adaptada para PC de su hermano menor "ELITE", aquel que tuvo un éxito contundente en las máquinas de 8 bits. El juego cuenta con un argumento que nunca pasará de moda, consistente en una simulación de nave espacial sin ninguna misión predefinida, permitiéndote realizar prácticamente cualquier cometido que se te ocurra. En el juego eres un "buscavidas" interespacial que pilotas una nave, híbrido entre carguero y caza. Tu objetivo es vagar por el espacio e ir acaudalando fortuna por cualquier medio que se te ocurra. Aquí es donde entran en juego las enormes posibilidades del programa, ya que puedes dedicarte a ser un pacífico comerciante que se conforma con llevar mercancías de una base a otra con el único quebradero de cabeza de evitar a los piratas y encontrar nuevos sistema estelares para ampliar tu campo de operaciones comerciales. También puedes dedicarte a la piratería acosando y destruyendo los mercantes que transitan por el espacio, "mangando" el contenido de sus bodegas,o dedicarte al trafico de materias prohibidas, o etc...

Por supuesto, si te dedicas al sabotaje o al tráfico ilegal, tendrás a la policía pisándote los talones. Si por el contrario decides ser un caza-recompensas y eliminas a unos cuantos piratas, obtendrás gratificaciónes del banco intergaláctico.

Lo más importante es obtener fortuna sea como sea, y con ella realizar las inversiones necesarias para actualizar los equipos de tu nave. De este modo podrás adquirir desde una taladradora para realizar minería y obtener materias primas directamente sin intermediarios, a una pinza para recoger los restos de naves destruidas y ejercer así de chatarrero, pasando por adquirir armas más potentes, servicios tales como el aterrizaje automático, etc...

Además, los combates que deberás librar, te enfrentaran a multitud de naves distintas, cada una con sus peculiaridades y poder ofensivo diferentes que irás aprendiendo poco a poco. Y todo lo que he dicho es un breve resumen de las aportaciones que trae consigo el juego, por ello sobra decir que es una auténtica estrella dentro del campo de la simulación de naves espaciales, del cual se espera salga al mercado una versión mas actualizada para seguir deleitándonos con la multitud de cosas que podemos hacer.

GENERALIDAD

Espero que en tu interior lata el corazón de los que no le temen a nada y tengas el suficiente valor como para sentir sin inmutarte el vértigo que produce el estar controlando una de las naves de este "pack". Ya solo queda decir eso de: "QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE..."

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.

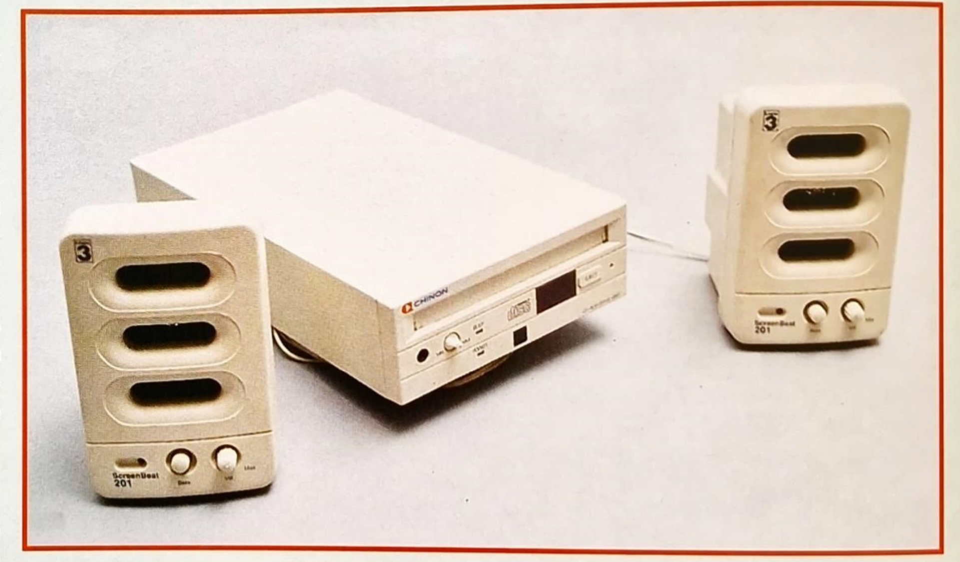


CD-ROM

Primero fue la cinta magnética, más tarde el diskette de 5"1/4 y 3"1/2 a los que le siguieron los discos no removibles o discos duros. Ahora comienza a introducirse en nuestros hogares, tras mucho tiempo, la capacidad y velocidad de los sistemas CD-ROM. Un mundo sin límites que te abrirá las puertas del futuro.

UN POCO DE HISTORIA.

Desde que los ordenadores son ordenadores, uno de los mayores objetivos de los fabricantes ha sido el descubrimiento de más y mejores sistemas de almacenamiento que soportasen las, cada vez mayores, cantidades de información que hoy en día maneja cualquier sistema doméstico. Un repaso a lo que anteriormente fueron los sistemas de almacenamiento más comunes (nos referimos siempre a nivel de usuario) nos servirá para comprender mas adelante las ventajas y desventajas de una unidad de CD-ROM.

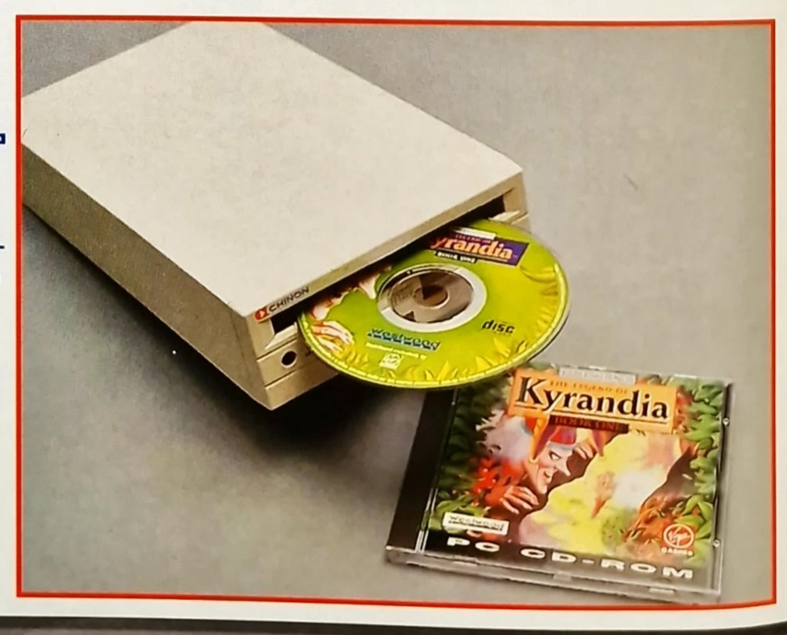


LENTITUD A BAJO PRECIO.

Desde principios de los ochenta y hasta mediados de esta misma década el cassete fue, sin duda, el soporte de almacenamiento que más popular se hizo entre los usuarios de ordenadores personales (recordemos que, en aquellos tiempos, un compatible estaba al alcance de muy poca gente). Tenía la ventaja de ser un sistema muy barato (un cassette convencional y el cable para conectarlo) y las desventajas de una transferencia de datos muy lenta así como una baja capacidad de almacenamiento. Para terminar de rematar la faena, el acceso a los datos se debía realizar de una forma secuencial.

CUESTION DE PULGADAS.

Por fín encontramos un sistema que corrige las deficiencias de la cinta magnética. Amparándose también en un soporte magnético (hegemonía que acaba tras el



Con la aparición del lector CD-Rom, el espectro de la información amplia en mayor medida sus funcionalidades. En pocos años, es factible que se convierta en el soporte rey.

A LAS PUERTAS DEL FUTURO



lanzamiento de los soportes ópticos), el disco de 5"1/4 primero y 3"1/2 después, ofrecen hoy por hoy una capacidad de almacenamiento de 1.2 y 1.4 Megabytes respectivamente. La velocidad de transferencia, aunque no puede equipararse a la de un disco duro (casi un Megabyte/segundo, dependiendo de tipo y marca), si suponía, por aquel entonces (mediados de los ochenta), un avance importante en este aspecto. Por último, el disco duro, unifica la capacidad de almacenamiento masivo (hoy en día se cuentan por cientos las "megas" que puede almacenar) con la velocidad de acceso; 20 milisegundos para acceder a una pista, 0 ms. en busqueda pista a pista y hasta una mega/segundo en la transferencia de datos.

PROS Y CONTRAS

Hagamos ahora un breve resumen de las ventajas y desventajas que un sistema CD-ROM puede aportar:

Ventajas:

- Capacidad de almacenamiento de hasta 660 Megabytes.
- Velocidad de transferencia alrededor de los 400-500 Kb/segundo.
- Calidad de sonido digital.
- Control de reproducción de música vía software.
- Capacidad de almacenar en un solo diskette, programas de cientos de megas.

Desventajas:

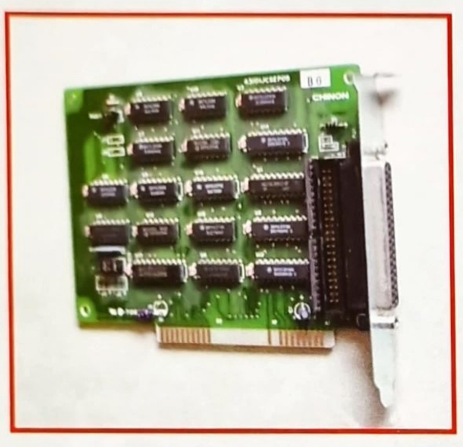
- Imposibilidad (temporal) de grabar sobre discos ópticos.
- Precio. A estas alturas de la vida, no todo el mundo esta dispuesto a gastarse una media de 60.000 pesetas por una unidad de CD-ROM.
- Ciertamente, y aparte de estas "pijerias", pocos inconvenientes más vas a encontrar en dichos "aparatos".





Los elementos de trabajo son poco numerosos y muy fáciles de instalar. La biblioteca de juegos actual irá aumentando de modo proporcional al descenso en el precio de los mismos.

La utilización del CD-Rom, implica una manipulación de hardware que en modo alguno difiere en dificultad respecto a la que podríamos encontrar en la instalación de un simple periférico como el ratón o el joystick.





EL FIN DE UNA ERA.

Es cierto que los soportes magnéticos han marcado una época, pero también es cierto que ha llegado la hora de, si no jubilarlos, si dejarlos un poco de lado rindiéndonos a la evidencia de los discos ópticos (que esto no haya ocurrido aún, se debe a algo que explicaremos más adelante). Una vez hemos centrado nuestras palabras en lo que realmente nos ocupa, el CD, pasaremos a explicarte con mas detenimiento los pros y los contras que encierra este sistema bajo su brillante superficie.

EL CONTROLADOR MSCDEX

El encargado de cargar y dejar residente en memoria las extensiones del MS-DOS para la utilización del CD-ROM responde al nombre de MSCDEX. Su utilización puede entrañar algunos problemas a la hora de instalar el dispositivo, por ello, vamos a dar un breve repaso a la utilización y opciones del mismo.

Comandos:

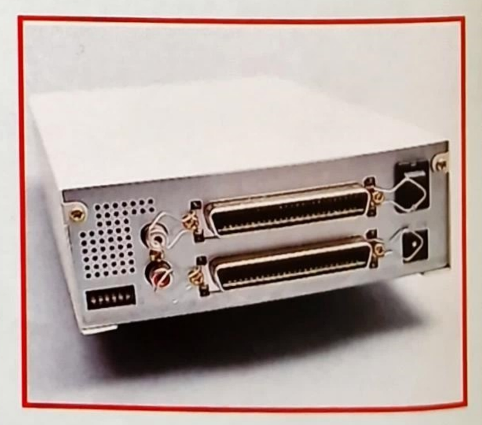
- **/D:**nombre - Comunica a MSCDEX el nombre lógico que se le ha asignado a la unidad CD-ROM y que, previamente, debía haber sido declarado en el fichero config.sys con una línea "device=comando".
- **/E** - Obliga a MSCDEX a utilizar la memoria expandida (si esta disponible).
- **/L:u** - Informa a MSCDEX que la únidad lógica CD-ROM será representada por la letra u.
- **/M:b** - Especifica la cantidad de memoria que se reserva a MSCDEX para la transferencia de sectores. A mayor cantidad, mayor rendimiento.
- **/S**: - Permite que la unidad CD-ROM instalada sea compartida en red.
- **/V**: - Obliga a informar de la utilización que de la memoria hará MSCDEX (cada vez que este se instale).

Recuerde que este controlador deberá instalarse posteriormente a cualquier software de red que pudiera estar instalado.

■ **NOTA**: Esta es una breve explicación de cada uno de los comandos de que dispone MSCDEX.
Una explicación exhaustiva de ellos debe acompañar a tu unidad CD-ROM. Si no es así, reclama esta información.

MEGAS Y MEGAS.

¿Qué os parece la idea de almacenar en un solo disco hasta 660 megabytes de información? Una pasada ¿verdad? Pues por el momento, y a no ser que dispongáis de los correspondientes miles de pesetas que se necesitan para adquirir una unidad re-grabable, os debéis de conformar con "leer" la información almacenada en vuestro CD sin poder escribir nada en él. Este es el mayor inconveniente con el que nos enfrentamos a la hora de adquirir una unidad de CD-ROM, la imposibilidad de escribir en el disco y, así, aprovechar la capacidad de almacenamiento que este nos brinda. Por lo demás, la velocidad de transferencia puede rondar los 400-500 kilobytes/segundo



En el modelo elegido para la confección de este articulo, podemos observar claramente la poca complejidad que presenta el conexionado de la unidad.

dependiendo, por supuesto, del modelo y marca que se elija.

MUSICA DE VERDAD.

He aquí, una de las mayores ventajas que vas a encontrar en la utilización de una unidad de CD-ROM: La música y los efectos de sonido. Conectar la unidad a un amplificador de música (o a una cadena con entrada auxiliar) te sumergirá en un mundo donde la música no tiene límites. Los programas que utilizan este sistema, realmente reproducen la música grabada en el disco como lo haría cualquier lector de CD's musicales (es más, a partir de ahora, las músicas de tus programas favoritos podrán tener música de orquesta, rock'n roll, etc.). Y, si además te enganchas a las partituras de tus juegos preferidos, no te preocupes, podrás introducir el mismo CD que contiene el juego en tu cadena de música.

CUESTION DE DEMANDA.

Por desgracia, la demanda de este tipo de unidades aun es muy escasa. Por ello resulta muy complicado encontrar programas y aplicaciones en CD-ROM (nos estamos refiriendo a la actual situación de nuestro país). Lógicamente, ante una menor demanda, los precios suelen mantenerse en unos niveles que, aunque al alcance de la mayoría, se nos antoja demasiado elevado. Los precios pueden oscilar entre las 40.000 pesetas de una unidad "normalilla" hasta las mas de cien mil pesetas que alcanzan las unidades de las más prestigiosas marcas.

En fin, te hemos explicado, un poco por encima, lo que te puede ofrecer este nuevo sistema que, sin duda, cambiará radicalmente el mundo de los ordenadores personales (de hecho, ya lo está haciendo). Te lo hemos comparado con otros soportes (pricipalmente magnéticos) y te hemos hablado incluso, de aspectos más técnicos como el controlador MSCDEX (en recuadros que acompañan al texto).

Esperemos haberte solventado esas dudas que te invadían, pero, si no ha sido así, esperamos te sirvan las palabras con que abríamos este artículo: "A las puertas del futuro".

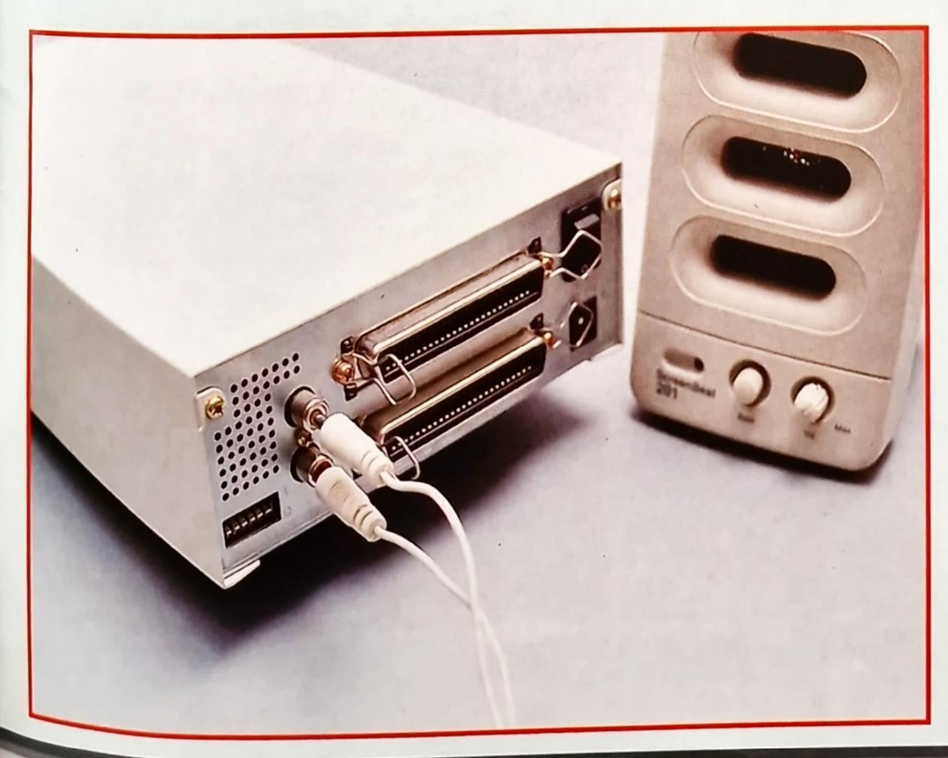
JUAN CARLOS FDEZ. "MAY"

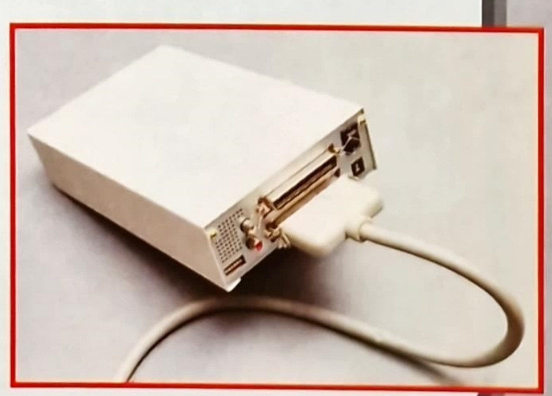
TITULOS PARA TU CD-ROM



Ciertamente son pocos en estos momentos. Solamente las casas más importantes estan decidiéndose a sacar títulos para tu PC. Empresas como Sierra y Lucas Arts son los únicos que hasta el momento han asomado tímidamente su cabeza en nuestro país con títulos como Monkey Island o Loom. Pero, donde realmente vas a encontrar el máximo potencial de este soporte, es en las inmensas bases de datos, atlas y libros informáticos que, esperamos, puedas encontrar muy pronto en el mercado.

Te vamos a destacar dos títulos muy especiales que, a nuestro entender, son de lo mejorcito que puedes encontrar ahora mismo en tu CD-ROM: El primero de ellos, Where in the World is Carmen Sandiego? (Deluxe versión), cuenta con unos magníficos gráficos digitalizados de gran parte de las ciudades del Mundo. En otro apartado del programa, se nos ofrece la posibilidad de consultar cuestiones sobre la cultura de cada ciudad, así, en Madrid, podremos ver una foto del Palacio de Cristal al tiempo que suena una magnífica digitalización de música flamenca. El segundo, Sherlock Holmes (consulting detective), ocupa la friolera de 300 megas, teniendo la principal característica de ofrecernos las intros y las declaraciones de los testigos, a través de unas digitalizaciones en movimiento que dejarán asombrado a más de uno. En definitiva, la oferta no es muy amplia, pero, eso sí, de calidad.







CINE

Una de amigos

THE OPPOSITE SEX

"The opposite sex", dirigida por Matthew Meshekoff y protagonizada por Arye Gross, Courteney Cox, Kevin Pollak y Julie Brown, actores un tanto desconocidos, presenta una trama de amor enfrentado con preferencias. Dos amigos de toda la vida y dos amigas en las mismas circunstancias "sufren" el impacto de cupido de distinto modo. Por un lado, dos se enamoran, por otro, los otros dos intentan recuperar la parte de amigo del alma que les queda para seguir viviendo una agradable experiencia de soltería. Cada uno va a lo suyo, pero como es de imaginar, familia y amigos enfrentados a la pareja, ven como poco a poco el amor entre ellos crece sin remedio.



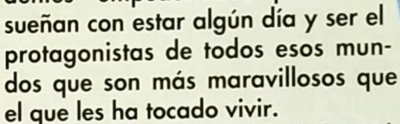
Unas gotas de humor amenizan convenientemente una de las más enrevesadas realidades de nuestro tiempo : ¿amor o amigos?, con una soltura digna de elogio.

CINE

Miedo por la Tele

PERMANEZCA EN SINTONIA

Que a menudo la televisión nos trastorna en ideas y acciones es un hecho que se manifiesta sobremanera a estas alturas de siglo. La manipulación es casi invisible pero es evidente que está ahí, sentada junto a nosotros, en el mismo sillón. En "Permanezca en sintonía", se pretende dar castigo a todos aquellos "Televidentes" empedernidos que sueñan con estar algún día y ser el protagonistas de todos esos mundos que son más maravillosos que el que les ha tocado vivir.



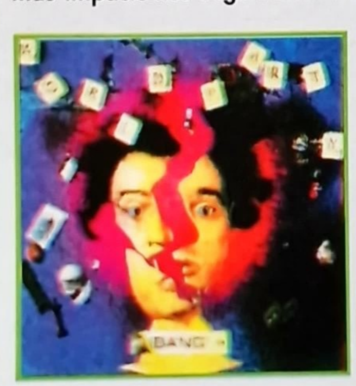
De este modo Roy Knable (John Rithcher) y Helen (Pam Dawber), su esposa, van a vivir la "grata" experiencia de realizar un viaje de ensueño a través de toda la programación de la TV, gracias a la inestimable ayuda de Mr. Spike (Jeffrey Jones) quien con ayuda de su televisión de alta tecnología, logrará un continuo baile de carcajadas para los espectadores como respuesta a las situaciones más inexplicables. Sin desechar los esfuerzos realizados para el apartado de efectos especiales (incluido Chuck Jones -Bugs Bunny, Pato Lucas, Porky, etc...-), la historia asustará sin duda a más de un "pegadizo" de la programación televisiva.



Un ex-Waterboys que da dos veces

BANG! (WORLD PARTY)

Kark Wa-llinger, ex-componente de los Waterboys, saca a la venta su segundo albúm tras la dolorosa separación. De nuevo, su grupo para los 90, World Party, le ha ayudado a transmitir sus influencias algo "pasadas" convirtiéndolas en auténtica "fibra" musical que causará impacto entre sus más impacientes seguidores. Aunque aún sea pronto para emitir un juicio que valore su acierto o fallo a la hora de elegir destino, de momento hay que escuchar y tomar en cuenta canciones como "Is It Like Today?", "Sooner or Later" o "Hollywood", para tener una clara referencia del trabajo que Kark intenta sacar adelante. Dignamente por cierto.



La hija de Lola Flores ha muerto, ¡Viva Rosario!

DE LEY (ROSARIO)

Como el nombre de su albúm indica, no nos parecía "De Ley" el no hacer una referencia al trabajo realizado por Rosario en todo el disco. Parece ser que por fín ha hecho las cosas como a ella le gustan y nos ha proporcionado el placer de escuchar una serie de temas de rompe y rasga que indudablemente consideramos ineludibles para tu discoteca privada. Buenas melodías, mejores ritmos que, sin apartarse del fondo de la rumba, alteran la visión emblemática de la familia llevándola por derroteros hasta hace poco inimaginables, sin perder un ápice de calidad. La fuerza y el torbellino del apellido Flores hacen mella en cada tema, pero el grado de potencia alcanzado, ha roto las previsiones de los más optimistas. Si alguno no confiáis, enchufar el equipo y escuchar con atención este trabajo sobre el que solamente hay que decir: ¡Chapeau, Doña Rosario!





VENTA POR CORREO



91 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOSA CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS! PENINSULA Y BALEARES

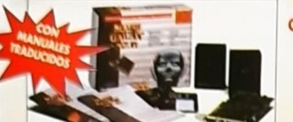
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 80 28 92

¡YA TIENES 9 CENTROS!

- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
- CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
- CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) TEL: 58 25 82
- CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
- CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR AV. COLMENAR VIEJO; S.PUEBLOS Tres Cantos (MADRID) TEL: 804 08 72



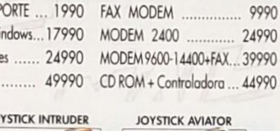
¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!

CARACTERISTICAS COMUNES:
- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

SOUND GALAXY NXII 19.900
SOUND GALAXY NX PRO 27.900
SOUND GALAXY 16 - Consultar
MICROFONO - 1.495



CD ROM - 49.900



KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX - 79.900
GALAXY NX PRO - 89.900

SOUND MACHINE



14.990

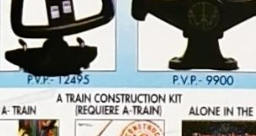
COMPLEMENTOS PC

DISQUETERA 5 1/4 HD ... 7990	VGA 1 Mb OAK ... 8390	RATON D'ARC 24 ... 1490	MODEM IBERTEX ... 10990
DISQUETERA 3 1/2 HD ... 6990	VGA TSENG LAB 1280x1024 16 M Colores ... 14990	RATON + ALFOMBRILLA+SOPORTE ... 1990	FAX MODEM ... 9990
MEMORIA SIMM 1 Mb ... 4990	VGA LOCAL BUS VESA TSENG LAB 16 M Colores ... 19990	SCANNER GENIUS 4500 P/Windows ... 17990	MODEM 2400 ... 24990
MEMORIA SIMM 4 Mb ... 22990	MONITOR VGA 14" Color 1024x768 .28 ... 34990	SCANNER GENIUS 256 Grises ... 24990	MODEM 9600-14400+FAX ... 39990
VGA 256 Kb ... 4990	MONITOR VGA 17" Color 1280x1024 .28 ... 137990	SCANNER GENIUS Color ... 49990	CD ROM + Controladora ... 44990



10 discos 3 1/2 ... 995
Disco Limpiador ... 995

JOYSTICK G FORCE — P.V.P. - 12495
JOYSTICK FLIGHT YOKE — P.V.P. - 9900
JOYSTICK M-6 — P.V.P. - 3190
JOYSTICK TOP STAR — P.V.P. - 4790
JOYSTICK INTRUDER — P.V.P. - 4990
JOYSTICK AVIATOR — P.V.P. - 5990








TARJETAS DE SONIDO



COVOX- SOUND MASTER
SOUND MASTER + ... 12.900
SOUND MASTER II ... 32.900

ALTAVOCES



PARA MONITOR 4.990 ptas

A- TRAIN P.V.P. - 5650
A TRAIN CONSTRUCTION KIT (REQUIERE A-TRAIN) P.V.P. - 1995
ALONE IN THE DARK P.V.P. - 2600
ARMA LETAL P.V.P. - 5150
ATACK P.V.P. - 7700
B 17 P.V.P. - 8700




¡DE REGALO!

RICK DANGEROUS, INDY, OUT RUN, STREET FIGHTER, SUPER OFF ROAD, OCTUBRE ROJO, TETRIS, TENNIS, DOUBLE DRAGON, ITALIA 90

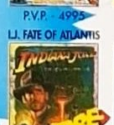


ELIGE UN JUEGO MARCADO CON EL LOGOTIPO ERBE Y LLEVATE ADEMAS CUALQUIERA DE ESTOS TITULOS DE REGALO (EXISTENCIAS LIMITADAS)

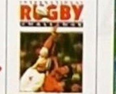


BEST OF THE BEST P.V.P. - 4995
CASTLE II P.V.P. - 6990
COMANCHE P.V.P. - 5650
COOL WORLD P.V.P. - 2950
CREEPERS P.V.P. - 3990

DARK SEED P.V.P. - 6990
DR. BRAIN P.V.P. - 5650
ETERNAM P.V.P. - 4490
FIRE AND ICE P.V.P. - 4990
FLASH BACK P.V.P. - 5990
GRAND PRIX P.V.P. - 7700
I.J. FATE OF ATLANTIS P.V.P. - 6150
INDI 4 (ARCADE) P.V.P. - 2860
INTERNAT. RUGBY CHALLENGE P.V.P. - 3990
LARRY V P.V.P. - 7490
LEEDS UNITED P.V.P. - 4995





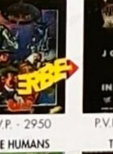




LEMMINGS 2 P.V.P. - 4990
LEYEND OF KYRANDIA P.V.P. - 4625
LOST IN LA P.V.P. - 5150
LUIGI & SPAGHETTI P.V.P. - 2950
MICHEL JORDAN IN FLIGHT P.V.P. - 4990
MONKEY ISLAND 2 P.V.P. - 6995
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 3900
PC BASKET P.V.P. - 1990
ROADTRACK P.V.P. - 5000
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 4990
SHADOW OF THE COMET P.V.P. - 5650
SHERLOCK HOLMES P.V.P. - 7990
SPACE QUEST I P.V.P. - 6650
SPELL CRAFT P.V.P. - 6990









STRIKE COMMANDER P.V.P. - 7990
STUNT ISLAND P.V.P. - 6150
TASK FORCE 1942 P.V.P. - 7700
THE HUMANS P.V.P. - 4990
TORNADO P.V.P. - Consultar
TROLLS P.V.P. - 3600
ULTIMA VII P.V.P. - 7990
UNLIMITED ADVENTURE P.V.P. - 6990
VEIL OF DARKNESS P.V.P. - 6990
WAX WORKS P.V.P. - 4625
WHERE IN SPACE C.S. P.V.P. - 6990
WWF EUROPEAN RAMPAGE P.V.P. - 2950
X-WING P.V.P. - 6650
ZOOL P.V.P. - 3600



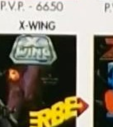




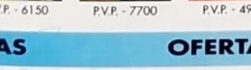






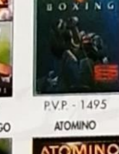




OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

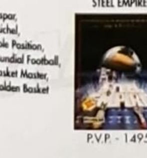


EXITOS PC 2 — Game over, Game over II, Army Moves, Navy Seals, Freddy Hardest, Freddy Hardest II, Aventura original, Aventura espacial — P.V.P. - 1995
HEROES OF 357 P.V.P. - 1495
MURDER 5 1/4- P.V.P. - 1495
RAMPARTS P.V.P. - 1495
4D BOXING P.V.P. - 1495
4D DRIVING P.V.P. - 1495
POPULOUS P.V.P. - 1495
MIG 29 P.V.P. - 1495




MULTISPORTS 2 — Aspar, Michel, Pole Position, Mundial Football, Basket Master, Golden Basket — P.V.P. - 1995
STEEL EMPIRE P.V.P. - 1495
FANTAVISION P.V.P. - 1495
CARMEN SAN DIEGO P.V.P. - 1495
ATOMINO P.V.P. - 1495
ACES OF THE GREAT WAR P.V.P. - 1495
BUDOKAN P.V.P. - 1495
HARPOON P.V.P. - 1495






Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS ...
DIRECCION COMPLETA ...
POBLACION ... PROVINCIA ...
C.P. ... MODELO DE CONSOLA ...
TELF ... Nº CLIENTE ... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

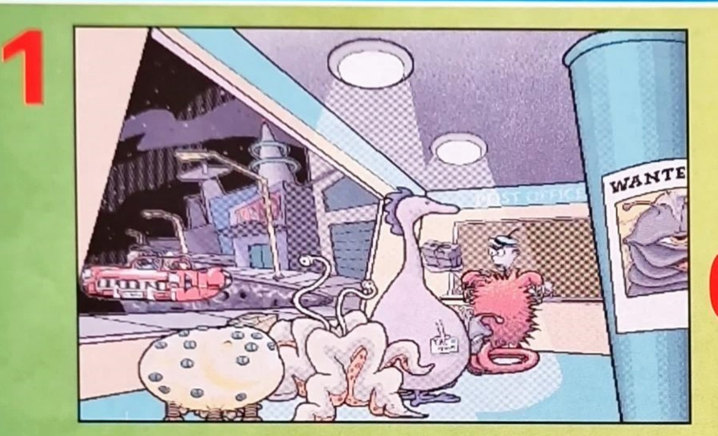
ENVIOS CONTRAREEMBOLSO — GASTOS ENVIO 250
TOTAL ...



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1



¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? ¡Búscala en el Espacio!
(Broderbund Software / Dro Soft)

El incomprensible afán de Carmen Sandiego por figurar en la lista de "honor" de los delincuentes más buscados de la historia, desemboca en una nueva entrega que nos promete diversión y buena ampliación de conocimientos al 50%.

2



MICROPROSE GRAND PRIX
(Microprose/ Erbe)

Ha llegado el momento de ponerse el casco y enfrentarse a los mejores pilotos en los mejores circuitos viviendo una sensación de absoluta

3



AMAZON
(U.S. Gold/Dro Soft)

Una historia de acción e intriga en el que tú como protagonista, deberás solucionar los misterios de las cuencas amazónicas.



4



LA BELLA Y LA BESTIA
(Disney/Infogrames/Erbe)

Pequeños y grandes podrán divertirse y aprender jugando con un producto de categoría Infogrames y de auténtica

5



WAR IN THE GULF
(Empire/Proein)

Evocaremos pasados litigios y nos pondremos a los mandos de un ejército capaz de asegurarnos una paz real y duradera.

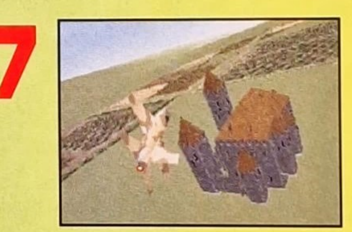
6



TASK FORCE 1942
(Microprose/Erbe)

Tras el combate, sólo debe quedar una flota de barcos sobre el Océano Pacífico, ¿Estás dispuesto a guiar los destinos de los buques japoneses o americanos?

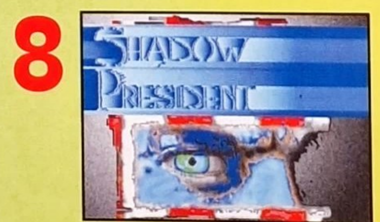
7



STRIKE COMMANDER
(Origin/Dro Soft)

Formas parte integrante de uno de los grupos de mercenarios más famosos del momento. Tus hazañas aéreas se cuentan por éxitos económicos.

8



SHADOW OF THE PRESIDENT
(D.C. True/Proein)

Todo funciona bajo tus órdenes directas, eres el Presidente de una de las naciones más poderosas de la Tierra.

9



ZOOL
(Gremlin/Erbe)

Un ninja venido del espacio exterior ha de escapar de un mundo extraño en el que ha quedado atrapado entre fuerzas opuestas.

10



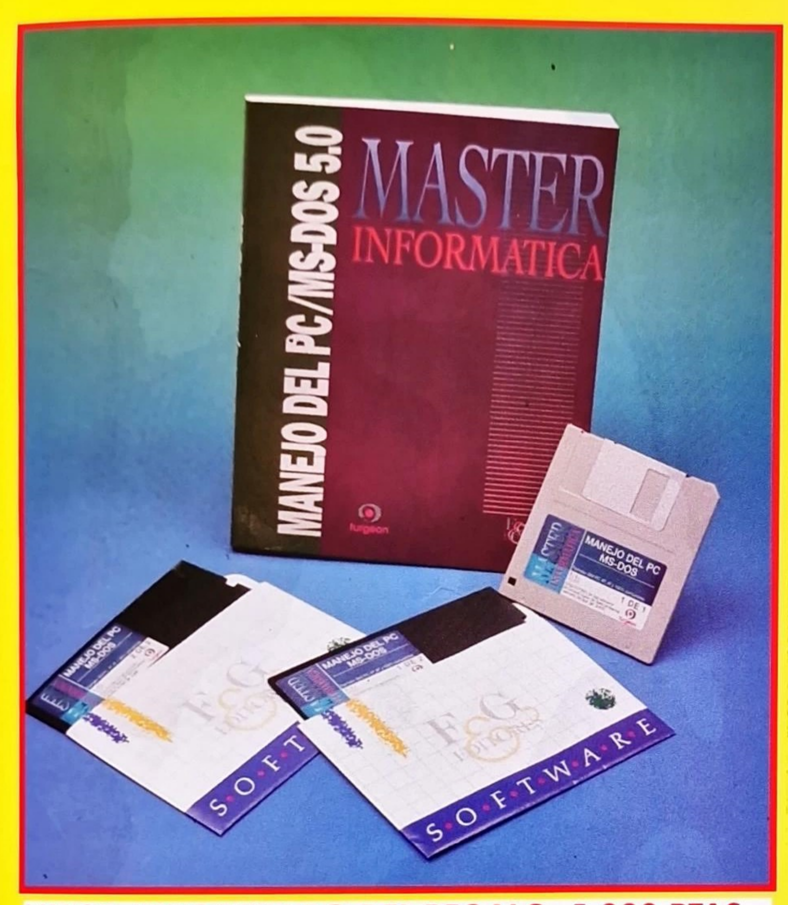
SPACE LEGENDS
(Empire/Proein)

Tres de los más prestigiosos juegos en la historia espacial, reunidos en un mismo conjunto para asegurarte mucha acción.



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS



SUSCRIPCIONES

- **Por Tfno.:** 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- **Por Fax.:** 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0,un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.
Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA 1/6/93
O HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC.

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal............ Ciudad:............................Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SHADOW OF THE COMET







UNA AVENTURA DE LA LLAMADA DE CTHULHU

Adéntrate en el corazón de un pueblo, tan acogedor durante el día como aterrador en la noche. Habla con sus asustados habitantes y descubre sus extrañas conductas. Tu astucia como psicólogo y hombre de acción se pondrá a prueba, y de nuevo, ¡el destino del mundo estará en tus manos! ¿Podrás conjurar a Aquel que no está muerto pero que permanece eternamente? ¿Aquel, cuyo nombre no puede siquiera pronunciarse? ¿Lograrás, al final,desvanecer LA SOMBRA DEL COMETA?





INFOGRAMES

